

Proyecto pedagógico mediatizado: Dispositivos Móviles en la formación artística de la
Corporación Refugio del Arte de Santa Rosa de Cabal

Juliethe Jeraldine Hernández Herrera

Universidad Tecnológica de Pereira

Facultad de Ciencias de la Educación

Escuela de Español y Comunicación Audiovisual

Licenciatura En Comunicación E Informática Educativa

Pereira

2021

Proyecto pedagógico mediatizado: Dispositivos Móviles en la formación artística de la
Corporación Refugio del Arte de Santa Rosa de Cabal

Juliethe Jeraldine Hernández Herrera

Docente:

Consuelo Orozco Giraldo

Universidad Tecnológica de Pereira

Facultad de Ciencias de la Educación

Escuela de Español y Comunicación Audiovisual

Licenciatura En Comunicación E Informática Educativa

Pereira

2021

Índice

Contenido	
Índice	2
Índice de tablas	4
Índice de gráficas	4
Resumen	6
Diagnóstico situacional	8
1.1 Población	8
1.2 Instrumentos aplicados en el diagnóstico.	9
1.2.1 Observación no estructurada	10
1.3 Análisis de la información	11
1.4 Problemáticas encontradas	11
1.4.1 Problemática social	11
1.4.2 Problemática educativa	12
1.4.3 Problemática pedagógica	12
1.5 Problema educativo	13
Justificación	15
Objetivos	17
Objetivo general	17
Objetivos específicos	17
Estado del arte	18
Marco teórico	27
2.1 Enfoque pedagógico	27
2.2 Teoría del aprendizaje	30

	3
2.3 Ambientes de aprendizaje	33
2.4 Teoría de la comunicación educativa	37
2.5 TIC y educación	39
2.6 Contenido específico	42
Metodología	46
3.1 Población	47
3.1.1 Muestra	48
3.1.2 Universo	48
3.2 Fases de la metodología	48
3.1.1 Fenómeno de estudio: Dispositivos móviles en la educación artística.	48
3.3 Encuesta para nuevo análisis	51
3.4 Secuencia didáctica	55
3.5 Cronograma	75
3.6 Aplicación	76
Tratamiento de la información	83
Análisis e interpretación	83
Conclusiones o recomendaciones	93
Bibliografía	94
Anexos	98
Anexo 1. Encuestas	98
1.1 Encuestas a estudiantes de la Corporación Refugio del Arte	98
Anexo 2. Resultados	103
Anexo 3. Estado del arte	111
Anexo 4. Marco teórico	111
Anexo 5. Secuencia didáctica	111
Anexo 6. Rúbricas de evaluación durante las sesiones de las secuencias didácticas	111

Anexo 7. Encuesta aprendizaje obtenido	111
--	-----

Índice de tablas

Tabla 1	15
Tabla 2	43
Tabla 3	49
Tabla 4	68

Índice de gráficas

Ilustración 1	77
Ilustración 2	78
Ilustración 3	78
Ilustración 4	79
Ilustración 5	79
Ilustración 6	79
Ilustración 7	80
Ilustración 8	80
Ilustración 9	81
Ilustración 10	81
Ilustración 11	81
Ilustración 12	81

Ilustración 13	82
Ilustración 14	82
Ilustración 15	83
Ilustración 16	83

Resumen

El presente proyecto pedagógico mediatizado orientado desde la investigación cualitativa da cuenta de la problemática educativa que se presenta en la corporación refugio del arte por cuenta del uso que se da a los dispositivos móviles en este espacio de formación.

Esta institución informal, brinda educación artística a los ciudadanos de Santa Rosa de Cabal, ofreciendo espacios alternativos para que los estudiantes exploren diferentes dinámicas alrededor de las artes.

Considerando que, dentro de la corporación, los dispositivos móviles son usados con mayor frecuencia frente a otras tecnologías, se encuentra una problemática educativa en los estudiantes frente al uso que se les da a estos dispositivos durante las horas de clases.

Es por esto que en este proyecto pedagógico mediatizado se busca crear un espacio que brinde instrumentos de apoyo para que los docentes logren articular el contenido de las clases con el uso de los dispositivos móviles, generando así procesos acordes con lo que se presenta en el entorno.

Pensando en el enfoque educativo constructivista que tiene la institución, se trabaja desde diferentes autores que direccionen la forma en la que se implementarán las diferentes herramientas, esto sin que se altere el estado en el que ya se venían desarrollando las clases. Es por esto que dentro del enfoque pedagógico se trabaja desde el constructivismo de Jean Piaget, acompañado de la teoría del aprendizaje que propone David Ausubel con el aprendizaje significativo. A su vez, teniendo en cuenta el ambiente de aprendizaje informal de la institución, se plantea desarrollar la categoría ambientes de aprendizaje desde Jakeline Duarte, orientando estos modelos a través de la teoría de la comunicación educativa expuesta

por Wilbur Schramm con el modelo de la tuba; que a su vez se articula con los procesos planteados desde la categoría de TIC y educación por Cesar Coll, permitiendo así entrar al contenido específico de este proyecto que es implementar la enseñanza de las artes plásticas a través del uso de los dispositivos móviles.

De esta forma, por medio de unos objetivos específicos, se cumple el propósito de analizar, diseñar, implementar e interpretar cada una de las estrategias que puedan ser implementadas por los docentes de la institución en los procesos de enseñanza - aprendizaje de las artes.

De acuerdo con lo anterior, se planea la secuencia didáctica interactuando con los medios para que permita poner en práctica lo expuesto.

Preliminares

Diagnóstico situacional

1.1 Población

La Corporación Refugio del Arte está situada en el municipio de Santa Rosa de Cabal a tan sólo media cuadra del Parque principal, Calle 12 # 15 - 31. Es un espacio creado hace cinco años con el objetivo de brindar a los santarrosanos un lugar para aprender el oficio de las artes plásticas y visuales, liderado por el Licenciado en Artes Visuales José Daniel Correa, representante legal y coordinador de la institución.

Esta corporación inicia como un taller en donde se dictan clases de dibujo y pintura; con el objetivo de brindar a la comunidad un espacio de educación no formal para el fortalecimiento de la educación artística en niños, jóvenes y adultos, generando un espacio alternativo y con condiciones adecuadas para impartir clases de artes plásticas. Después de dos años y conservando el mismo objetivo, se instaura como corporación asociando a profesionales y apasionados del arte y la cultura, para que compartan sus experiencias y conocimientos en artes, ampliando así su oferta académica y ofreciendo diferentes cursos y talleres con relación a la creación, la creatividad y el aprendizaje de técnicas para el crecimiento personal de los asistentes.

El diagnóstico fue aplicado a 56 estudiantes, los cuales se encuentran en edades entre los 6 y 37 años de edad, pero que en su mayoría son adolescentes de 12 a 19 años.

La institución cuenta con espacios acordes a la cantidad de estudiantes que asisten a los cursos, sin embargo, la infraestructura del lugar no tiene un fácil acceso para personas con discapacidad motora, aunque en el momento no se encuentran personas con dicha necesidad.

1.2 Instrumentos aplicados en el diagnóstico.

Durante el proceso de diagnóstico en la Corporación Refugio del Arte se aplicaron instrumentos que ayudaron a la recolección de información para analizar las problemáticas de la población. En primer lugar, se realizó una observación no estructurada donde se encontró que los estudiantes en ocasiones suelen distraerse con los dispositivos móviles durante la clase, además que éstos no son utilizados como herramienta de apoyo por parte de los profesores.

En segundo lugar, se aplicó una encuesta a los estudiantes entre los doce y treinta y siete años de edad, y a padres de familia de niños entre cuatro y doce años de edad, de las cuales treinta y seis fueron realizadas en físico y veintiuno a través de un formulario de Google, enviadas vía WhatsApp, éstas con el fin de conocer su perspectiva acerca del uso de los dispositivos móviles en la formación artística. Por último, se llevaron a cabo entrevistas a los docentes y al coordinador de la Corporación Refugio del Arte para conocer su mirada sobre el uso de los dispositivos móviles como método de aprendizaje en los procesos de enseñanza.

El instrumento *Anexos 1, 1.1 y 1.2*, en primer lugar, tenía como objetivo conocer los recursos usados para apoyar el aprendizaje artístico de cada uno de los estudiantes, como también saber cuáles eran las dificultades que éstos identificaban dentro de ese proceso de formación. Al contestar estas dos primeras preguntas, se activaba un filtro donde los padres o cada estudiante que habían mencionado tener Internet (dispositivos móviles o computador) en casa, o algún obstáculo asociado a ellos, perseguían a responder la segunda parte de la

encuesta, la cual buscaba conocer a fondo la percepción que tienen sobre el uso de dispositivos móviles en el aprendizaje de las artes.

Las entrevistas realizadas a la docente del curso de exploración artística y al coordinador de la Corporación *Anexo 1.3* tenían como propósito conocer cómo visualizaban ellos los ambientes de aprendizaje que hay en la institución, de igual forma, se quería saber acerca de cuáles eran las problemáticas que más notaban en el desarrollo de las clases como también los recursos y metodologías utilizados en ellas. Por otro lado, se pretendía averiguar a fondo cuál era la opinión de ellos acerca del uso de los dispositivos móviles en el aprendizaje artístico, si eran considerados una herramienta que mejora las dinámicas de la enseñanza, o, por el contrario, interfiere en ella.

1.2.1 Observación no estructurada

La observación estructurada como instrumento exploratorio que permite acercarse a un fenómeno de estudio de manera indirecta, involucra la interacción social entre el investigador y las personas que están siendo observadas, permitiendo así la recolección de datos cualitativos sin intervenir con el entorno, pasando desapercibido.

En el proceso de investigación llevado a cabo en la Corporación Refugio del Arte se hizo uso de la observación no estructurada, pues no se tenía claridad sobre el tipo de problema que se estaba buscando y se deseaba explorar todo lo que sucediera en la práctica docente. Esta observación tenía como fin corroborar la información que había sido recopilada por medio de los anteriores instrumentos (encuesta y entrevista), por lo cual se realizó en varios momentos, en los cuales, se contempló con atención los detalles de cada clase, el rol que cumplía la docente y el de los estudiantes.

1.3 Análisis de la información

Según lo marcado por los estudiantes y padres de familia en la encuesta, se observa que si bien los dispositivos móviles, en especial teléfonos móviles, son utilizado con mayor frecuencia para adquirir nuevos conocimientos y tener experiencias de entrenamiento, también son vistos como aparatos que pueden entorpecer o distraer los procesos de enseñanza-aprendizaje, dado a que sirven como distractores para que los estudiantes enfoquen su atención en factores diferentes a los requeridos durante el tiempo de enseñanza en el aula artística, es por esto que se evidencia a su vez problemáticas en diferentes ámbitos como lo social, comunicativo y educativo.

1.4 Problemáticas encontradas

Por medio de la aplicación de los instrumentos aplicados para la recolección de información (observación no estructurada, encuesta y entrevista), se detectaron diferentes problemáticas en el proceso artístico de la Corporación Refugio del Arte en aspectos sociales, comunicativos y educativos que se relacionan a continuación:

1.4.1 Problemática social

Como resultado de la encuesta realizada a los estudiantes y padres de familia, se detectó una problemática social, ya que ellos ven el uso frecuente de los dispositivos móviles como un medio que interfiere en la formación artística; sin embargo, es la herramienta que más dicen utilizar como recurso en el proceso de formación.

1.4.2 Problemática educativa

Se encontró que los estudiantes presentan una dificultad de distracción constante en el desarrollo de la clase, por lo que, al momento de presentar los diversos temas, ellos en varias ocasiones están atentos a otros factores externos a la clase, algunos de ellos son el diálogo entre compañeros sobre videojuegos, deportes, programas de televisión, adquisición de diferentes artefactos, entre otros. De igual forma, se dispersan al hacer uso de dispositivos móviles, tales como teléfono celular, tableta o videoconsola portátil, por lo que algunas veces no presentan atención a lo que el maestro les está enseñando, ya que están viendo videos de YouTube, entreteniéndose con videojuegos, o realizando otras actividades diferentes a las de la clase.

La situación mencionada con anterioridad, se presenta como un obstáculo que interfiere directamente en el proceso de enseñanza - aprendizaje, puesto que hace que este se vea pausado y en algunas ocasiones, se vuelve más lento, ya que los estudiantes no están en la disposición correcta para adquirir el conocimiento.

1.4.3 Problemática pedagógica

Se detectó una problemática relacionada con el uso de herramientas y metodologías para la formación artística. Esta situación se presenta como un inconveniente en la educación, pues los docentes y directivos del establecimiento dicen hacer uso de diversos instrumentos de enseñanza como los dispositivos móviles, pero esto no se evidencia en la observación que se hizo durante las clases. Un ejemplo de ello es el uso que le dan a los dispositivos móviles, ya

que como se pudo notar en el análisis de la información, los maestros no los ven como un obstáculo en el aprendizaje, pero hacen uso superficial de ellos en las clases, cuando podrían ser utilizadas a fondo para mejorar la dinámica de la enseñanza de las artes.

Teniendo en cuenta, que los dispositivos móviles son usados con mayor frecuencia por los estudiantes de la Corporación Refugio del Arte, frente a otras tecnologías, se encuentra una problemática educativa, en cuanto al uso que se les da a estos dispositivos durante las clases, ya que, por ser en su mayoría con fines recreativos, los mismos estudiantes y padres de familia no lo ven como una herramienta que apoye su proceso académico sino como un factor que interfiere en dicho proceso.

1.5 Problema educativo

Teniendo en cuenta que, en las últimas décadas, los dispositivos móviles han logrado un gran auge en la sociedad, se ha notado cómo logran sumergirse en todos los entornos, desde lo cultural, político, social, económico y hasta lo educativo. Sin embargo, la metodología del modelo tradicional no ha permitido que éstos se incorporen de manera efectiva en los procesos de enseñanza - aprendizaje que se dan dentro del aula. Por ello, después de realizar el diagnóstico situacional en la Corporación Refugio del Arte, se logró identificar que los maestros de dicha institución no han conseguido apropiarse de estas tecnologías como una herramienta que propicie la implementación de nuevas estrategias.

Los estudiantes reflejan una necesidad de enriquecer su ambiente de aprendizaje, lo que conlleva a una necesaria incorporación de nuevas metodologías y herramientas que se salgan de la educación tradicional que siempre han recibido. En ese orden de ideas, es necesario que los docentes de la institución comiencen a generar nuevas dinámicas en donde

se vinculen las tecnologías y las artes; ámbitos que han estado separados debido a la histórica concepción de esta última disciplina, que considera que sólo puede ser realizable a través del mundo físico y manual. Sin embargo, gracias a la llegada de las TIC, el mundo artístico y la imagen han creado una relación que no puede ser evitada desde la educación.

Para concluir, se considera la necesidad de fomentar e integrar los dispositivos móviles como instrumentos que favorezcan el desarrollo artístico y erradiquen las brechas que se han ocasionado entre las artes y las TIC, por tal razón se considera una problemática pertinente para abordar desde el campo de estudio de la comunicación y la informática educativa.

Justificación

En los últimos años, las tecnologías de la información y la comunicación han tenido mayor auge debido al desarrollo precipitado que presentan. Cada día, a estas herramientas tecnológicas se les da mayor uso e importancia en la sociedad, las cuales introducen nuevas funciones que implican que los diversos escenarios educativos piensen en estrategias que permitan la correcta incorporación de las mismas en los diferentes procesos de enseñanza - aprendizaje, tanto en los ambientes formales como en los no formales. Por otro lado, disciplinas como la pedagogía y las artes han transformado su forma de enseñar durante el transcurso de la historia, pero aún no logran una correcta articulación de dicho proceso con las tecnologías, dado que encierran sus procesos en trabajos físicos y manuales, sin tener en cuenta otros factores externos que pueden brindar mejoras al dinamismo que se da durante su desarrollo metodológico.

A causa de los avances tecnológicos, surgen los dispositivos móviles como instrumento de fácil acceso y traslado, que permiten adquirir información de forma instantánea y eficaz. Por esto, es necesario conocer las características de su funcionamiento para lograr así, articularlos en los procesos de enseñanza - aprendizaje en la formación artística.

Con el fin de generar espacios de inmersión entre los dispositivos móviles y la formación artística, este proyecto pedagógico mediatizado se propone como una estrategia que permita facilitar e innovar en el proceso de enseñanza por parte de los docentes hacia los educandos en cualquier área de conocimiento.

Por otro lado, los ambientes educativos no formales comprenden todos los saberes obtenidos ya sea de forma directa o indirecta por cada individuo, lo que conlleva a una constante adquisición de aprendizajes durante el vivir cotidiano; destacando también aquellos que no son recibidos en instituciones de educación formal, pero como es el caso de la Corporación Refugio del Arte, busca enseñar desde la no formalidad ciertas habilidades a una comunidad determinada.

Teniendo en cuenta los cambios en las metodologías de enseñanza contemporáneas y el uso que se le han dado a las tecnologías en la sociedad, es de suma importancia capacitar docentes en habilidades de creación y exploración de las tecnologías de la información, logrando que él mismo genere procesos de incorporación entre estos nuevos dispositivos y el aprendizaje de los estudiantes, para así transversalizar la educación artística en los ambientes no formales como sucede en la Corporación Refugio del Arte.

Objetivos

Objetivo general

Desarrollar una secuencia didáctica dentro de la educación informal que permita a los docentes de la Corporación Refugio del Arte, adquirir competencias que faciliten la apropiación de los dispositivos móviles como herramienta de enseñanza - aprendizaje en la formación artística.

Objetivos específicos

- Analizar el proceso de enseñanza - aprendizaje en los cursos de formación artística de la Corporación Refugio del Arte.
- Diseñar una secuencia didáctica para los docentes de la Corporación Refugio del Arte. Que apoye el proceso de enseñanza aprendizaje en los cursos de formación artística
- Implementar en los docentes de la Corporación Refugio del Arte, la secuencia didáctica.
- Interpretar y analizar los resultados obtenidos por los docentes de la Corporación Refugio del Arte con la

Estado del arte

Las tecnologías de la información y la comunicación y en especial los dispositivos móviles han logrado incorporarse en diferentes campos como lo son los educativos, laborales, recreativos entre otros. Esta nueva articulación ha generado que se creen nuevos estudios y pruebas para constatar su funcionalidad en el medio, lo que ha dejado un amplio catálogo de artículos en donde cada investigador expone desde su experiencia cómo ha sido la aceptación de las de las personas con los nuevos instrumentos y dispositivos tecnológicos como una herramienta de múltiples funciones para facilitar algunos aspectos de su vida cotidiana.

Por esto, se realizó una búsqueda en portales académicos, para realizar una recolección de dichas investigaciones que permitirán tener una mirada más amplia sobre lo que han permitido estos dispositivos móviles en los diferentes entornos en los que se ha incorporado, en especial en el ámbito educativo como herramienta de apoyo tanto para estudiantes como para docentes.

La siguiente matriz da cuenta de los estudios más relevantes en los últimos años que abordan el análisis desde aspectos sociológicos, pedagógicos, comunicativos y tecnológicos.

Tabla 1

Estado del arte

Autor

Año

Nombre del texto

Octavia Henao	20	Una llave maestra
Álvaro Galvis	04	
Claudia Zea		
Diana Carolina Pulido	20	Vivamos la innovación de la inclusión de dispositivos móviles en la educación
Olga Najar Sánchez	16	
Lady Giovanna Guesguan		
M Soledad Ramírez	20	La integración efectiva del dispositivo móvil en la educación y el aprendizaje
Francisco García	17	
Guillermo Arenas	20	Arte impulsado por la tecnología para entender el nuevo mundo
	19	
Isabel Ramos		Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos
Alberto Herrera		
Soledad Ramírez		
Gerardo Aguilar		
Violeta Chirino		
Luis Neri		Impacto de los recursos móviles en el aprendizaje
Julieta Noguez		

Víctor Robledo

Fuente: *Elaboración propia*

Inicialmente se revisó el artículo del Ministerio de Educación Nacional (MEN) donde se debate la incorporación de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aula.

En la página principal del ministerio de educación se encuentra una sección llamada “Al tablero” y se encarga de publicar diferentes artículos que le competen al ámbito educativo. *Una llave maestra* (2004) es una mirada amplia desde diferentes profesionales como Octavio Henao, Álvaro Galvis y Claudia Zea, quienes realizan un debate sobre la importancia de la incorporación de las TIC en el aula y los grandes avances que puede lograr su correcta articulación.

Respondiendo a algunas preguntas, mencionan la importancia del acompañamiento de diferentes teorías, estrategias pedagógicas y modelos que deben estar presentes para la correcta apropiación de las tecnologías en los diversos entornos educativos. También se discute el desarrollo de competencias a través de estas tecnologías explicando la importancia del uso de imágenes, gráficas, sonidos y videos para tener un aprendizaje más significativo comparándolo con una clase en donde sólo se use un tablero y un cuaderno, usando ejemplos con diferentes áreas en donde se puede potenciar mucho más el aprendizaje utilizando los diferentes recursos y herramientas que las TIC ofrecen.

En este orden de ideas, un estudio de caso realizado en una institución educativa primaria de Tunja, Colombia, se llevó a cabo el proyecto *Vivamos la innovación de la inclusión de dispositivos móviles en la educación (2016)* donde se aborda cómo algunos docentes de dicha institución implementan el uso de competencias digitales a través de dispositivos móviles, tablets.

Para la incorporación positiva de los dispositivos móviles, el estudio recoge los niveles de competencias digitales desarrollados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN)

1. Nivel de exploración
2. Nivel de Integración
3. Nivel de innovación

Cada uno de los niveles permite que los docentes desarrollen de una mejor manera la incorporación de competencias digitales en los entornos educativos.

En dicho proyecto se trabajó con una metodología de investigación cualitativa después de observar y evaluar la facilidad de adquirir competencias digitales, sobre un grupo de docentes entre los 39 y 52 años de edad.

Este también plantea la capacitación adecuada de los docentes para llevar a cabo proyectos que entiendan la naturaleza global de la actual sociedad y la transformación de la manera en que se ha realizado el accionamiento de las TIC en las aulas de clase (en este caso con tablets) planteando como necesario romper los paradigmas tradicionales de enseñar y aprender las tecnologías.

Durante el proceso de cualificación docente, se utilizaron diversas estrategias planteadas desde la división de contenidos en herramientas visuales, auditivas y sensoriales desde la exploración de las tablets.

La era digital y los estudiantes llamados nativos digitales, exigen grandes retos para la educación, dado a su facilidad de navegar por la web y adquirir y compartir conocimiento; por tanto, para que los estudiantes puedan desenvolverse con naturalidad, es imprescindible la integración de la tecnología en la educación.

Por ello, M Soledad Ramírez y Francisco García en su trabajo *La integración efectiva del dispositivo móvil en la educación y el aprendizaje* (2017) exponen a través de un resumen monográfico, siete categorías importantes que se deben tener en cuenta para la implementación de instrumentos tecnológicos en las aulas:

- Dispositivo móvil
- Tipo de contribución
- Método
- Instrumento
- Nivel educativo
- Técnica / herramienta
- Dominio de aplicación

Afirmando allí el indiscutible cambio que han generado los dispositivos móviles en la sociedad, teniendo en cuenta que ha roto las barreras en términos de comunicación y que dado su auge han permitido también revolucionar las prácticas educativas a través de la cuidadosa investigación del entorno, de la población y de la posible aceptación de los dispositivos allí.

Este estudio relata cambios en los procesos educativos tanto en ambientes formales, no formales e informales gracias al dispositivo móvil y resalta la importancia de los mismos en la superación de posibles dificultades como discapacidades auditivas, visuales, motrices e

intelectuales por medio de la gran variedad de aplicaciones que desde sus particularidades y fácil acceso que ofrecen, permiten innumerables ayudas a sus usuarios para una mejor experiencia; todo esto siendo posible si se genera un uso correcto de los dispositivos, pues no sólo es llevarlos al aula, sino darles un propósito y orientarlos dentro de un enfoque pedagógico durante los encuentros para así realizar mejoras dentro del proceso formativo.

Por otro lado, teniendo en cuenta las transformaciones que han generado las TIC en los diferentes escenarios educativos, se hace énfasis en una de las corrientes de las humanidades: el arte mediado por las tecnologías en la actualidad. Por consiguiente, se revisó el escrito *Arte impulsado por la tecnología para entender el nuevo mundo (2019)* en donde se plantea como el arte obtiene una transformación desde la creación, interpretación e interacción dado a la revolución digital y la aparición de dispositivos móviles que posibilita ampliar el panorama de expresión.

Los dispositivos tecnológicos permiten crear piezas de arte donde las personas tienen experiencias significativas al poder interactuar con ellas, de ahí que el impacto de las tecnologías lleve a los artistas a innovar e implementar nuevas técnicas que faciliten los procesos de creación.

La época actual exige reflexionar sobre el impacto de las tecnologías sobre las personas, es por ello que se dirigen en este artículo a Lucía Casani, directora del centro cultural madrileño La Casa Encendida quien realiza discusiones entorno a la vinculación de la tecnología como soporte del arte y acceso de los artistas a nuevas oportunidades de expresar su mundo. Es así como los caminos del arte siguen creciendo y surgiendo en nuevas corrientes contemporáneas, casi al mismo ritmo en el que la tecnología nos ofrece nuevas vías de expresión.

Nuevos conceptos de exposición, interpretación, creación y reflexión surgen con la incorporación de las tecnologías en este mundo. Los tradicionales museos, academia e instituciones de arte se adaptan a los nuevos formatos que la era digital proporciona, como características diferentes en el accionar artístico que se van manifestando con la introducción de instrumentos tecnológicos y nuevas estrategias de enseñanza que son implementadas para fortalecer los procesos de enseñanza del arte en todas sus expresiones.

Con relación a lo anterior, en México se han realizado diversos estudios acerca de los procesos de enseñanza - aprendizaje mediados por tecnologías como los dispositivos móviles. Una de las instituciones que le ha apostado a la implementación de los dispositivos en las diferentes áreas del conocimiento es el Tecnológico de Monterrey, el cual en el primer estudio de casos que se revisó se encuentra el artículo *Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos* orientado por los docentes Isabel Ramos, Alberto Herrera y Soledad Ramírez quienes estudiaron el desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil. El proyecto se implementó con 3.000 estudiantes y el objetivo principal era analizar los diferentes recursos de aprendizaje móvil dentro de cuatro cursos de la institución, para identificar cómo era promovido el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes y cómo el uso de los dispositivos móviles inmersos en el entorno de los estudiantes influye en la mejora del proceso de enseñanza - aprendizaje dentro del aula.

Para la metodología de la investigación fueron utilizados métodos tanto cualitativos como cuantitativos por medio del estudio de casos múltiples. El estudio se realizó en dos campus y las unidades que tuvieron en cuenta para analizar fueron los estudiantes, docentes, equipo de producción y recursos m - learning utilizados. Para la recolección de información se

utilizaron entrevistas, cuestionarios y observación no intrusiva de la plataforma de aprendizaje y los recursos que ofrece.

Dentro del estudio recalcan la importancia del recurso m - learning para modificar los ambientes de aprendizaje al convertir los diferentes escenarios en espacios colaborativos e innovadores, partiendo de la importancia del acompañamiento de las diferentes estrategias educativas para hacer mucho más efectivo el recurso durante el proceso. También al ser una herramienta de fácil acceso para los estudiantes, pueden aprender no sólo durante las clases sino también durante su tiempo libre, permitiendo que cualquier momento se convierta en una nueva oportunidad para aprender.

Es así como también se da paso al proyecto *Impacto de los recursos móviles en el aprendizaje*, caso de estudio que toma las áreas de matemáticas y física profesionales del Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México, para diseñar recursos didácticos que permitan la incorporación de dispositivos móviles dentro del aula de clase, además de retomar la importancia, como se notó en el caso de estudio realizado en Tunja, Colombia, de la capacitación docente en competencias tecnológicas.

Los docentes como creadores y dinamizadores en las aulas de clase, facilitan materiales y diseñan estrategias digitales de fácil manejo y correspondiente al interés y al modelo de aprendizaje más adecuado para ellos. El proceso de diseño, implementación, uso y evaluación de las actividades, se hace a través del m-learning que facilita la construcción del conocimiento mediado por dispositivos móviles, los cuales son instrumentos de manejo constante de los estudiantes.

En conclusión, tras la revisión de los diferentes artículos mencionados correspondientes a las categorías educación y dispositivos móviles, arte y tecnología, se

constata que existen varios proyectos que han desarrollado la iniciativa de implementar los dispositivos móviles en las clases como instrumentos de apoyo en los procesos de enseñanza - aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento.

Las investigaciones recopiladas apuntan de manera concisa a reafirmar la importancia de la implementación de la secuencia didáctica que se propone en este proyecto pedagógico mediatizado, diseñado para la Corporación Refugio del Arte, para atender la necesidad de articular los dispositivos móviles en la formación artística con el fin de dinamizar las diferentes metodologías y estrategias utilizadas en el aula de clase, como también romper la brecha de educación tradicional que se ha manejado en los entornos educativos frente al uso de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta de apoyo.

Marco teórico

2.1 Enfoque pedagógico

Para la elección del enfoque pedagógico en el que se basará el siguiente proyecto, se deben tener en cuenta las características propias de la población, así mismo, sus necesidades y el rol del docente dentro del proceso educativo, por ello, el constructivismo desde Jean Piaget como máximo representante, se plantea como el indicado para la elaboración de una secuencia didáctica, la cual tiene como fundamento proponer posibles soluciones para la problemática educativa sobre la apropiación de los dispositivos móviles como una herramienta de enseñanza en la Corporación Refugio del Arte, como también, resaltar el papel activo que debe tener el estudiante dentro de su formación.

Piaget, como mayor exponente de este enfoque, propone dos procesos para la construcción del conocimiento, a los cuales nombra como asimilación y acomodación. En este sentido, “las funciones esenciales de la inteligencia consisten en comprender e inventar. Dicho de otra manera: en construir estructuras, estructurando lo real” (Piaget, 1969, p.17). Esta construcción de conocimiento debe ser un proceso constante y cambiante, el cual procede de lo que hace el sujeto con el objeto (acción ejercida sobre él), logrando así una integración entre las nuevas experiencias y los esquemas ya existentes, dando paso a un cambio en la estructura e incorporando los nuevos elementos.

En este orden de ideas Piaget (1969) plantea que “los conocimientos derivan de la acción, no como simples respuestas asociativas, sino en un sentido mucho más profundo: la asimilación de lo real a las coordinaciones necesarias y generales de la acción” (p.17). Es por

ello que el aprendizaje tiene un valor agregado, una vez el individuo ha atribuido un significado al contenido aprendido luego de lograr una relación entre los conocimientos previos y los nuevos a partir de una acción activa y significativa con el objeto estudiado.

El autor considera que los signos se elaboran en interacción con el ambiente, pero, ese ambiente está compuesto únicamente de objetos, algunos de los cuales son objetos sociales. En este sentido Piaget (1969) resalta que:

Educar es adaptar el individuo al medio social ambiente; pero los nuevos métodos tratan de favorecer esta adaptación utilizando las tendencias propias de la infancia, así como la actividad espontánea inherente al desarrollo mental, y ello con la idea de que servirá para el enriquecimiento de la sociedad. (p.87)

De aquí que para el enfoque constructivista sea tan importante la interacción entre sujeto, objeto y entorno, pues es esta interacción la que va a permitir crear nuevos conocimientos por medio de los dos procesos mencionados anteriormente: asimilación como proceso de integración de nuevas experiencias y acomodación como cambio en una estructura para formar nuevos elementos.

En el ámbito educativo, el modelo constructivista de Piaget destaca el papel activo del estudiante y la escuela en la transformación del conocimiento y en el sentido que busca darle a la información, por tanto, Piaget (1969) expone que “los métodos activos no conducen en absoluto a un individualismo anárquico, sino a una educación de la autodisciplina y el esfuerzo voluntario” (p.40). Es decir, transformar el concepto de escuela individual por una escuela activa, la cual presente de formas asimilables a las estructuras cognitivas de los individuos o fases del desarrollo, contenidos que respeten el interés propio y las experiencias significativas en el proceso de aprendizaje para la apropiación autónoma del conocimiento.

Por otro lado, al ser la Corporación Refugio del Arte, una institución de educación no formal, cabe preguntarse la influencia del constructivismo desde este tipo de educación; pero primero, ¿qué es aprendizaje no formal? “La educación no formal es la que se ofrece con el objeto de complementar, actualizar, suplir conocimientos y formar en aspectos académicos o laborales sin sujeción al sistema de niveles y grados establecidos en el artículo 11 de esta Ley” (MEN, 1994). Este modelo de educación tiene entonces como objetivo perfeccionar diferentes áreas del conocimiento a través de los programas que ofrecen dichas instituciones, dentro de las cuales se destacan labores recreacionales, técnicas, artesanales, artísticas, entre otras.

Dicho lo anterior, el constructivismo está directamente relacionado con el aprendizaje no formal, puesto que este enfoque permite la posibilidad de estimular la construcción del conocimiento, a partir de su entorno, y también, fortalecer las capacidades de indagación, la curiosidad por el mundo y el pensamiento crítico y reflexivo, competencias que se van desarrollando a lo largo de la vida del estudiante en los espacios no formales que él habita en su diario vivir, además se convierte en un espacio activo, dado que permite a los estudiante un proceso autónomo de su aprendizaje.

Por consiguiente, la exploración de los saberes previos debe ser el punto de partida para llevar a cabo la correcta articulación de estas tecnologías dentro de la Corporación, pues teniendo en cuenta que los actores principales del proceso son el sujeto, objeto y entorno, se puede aprovechar de forma positiva aquellos saberes que los estudiantes ya tienen tanto sobre el uso de los dispositivos móviles como todo lo que han aprendido durante las clases de artes, así podría entonces solucionarse la problemática que presenta la institución sobre la falta de

apropiación de los dispositivos por parte de los docentes, lo que les permitirá crear nuevas estrategias para dinamizar estos ambientes en los que se encuentran educando.

Por esta razón, se plantean el enfoque pedagógico constructivista desde Jean Piaget para el desarrollo de la secuencia didáctica, pues se considera necesario que la construcción del conocimiento del estudiante sea tomada en cuenta desde lo individual como también desde la interacción con el otro. De igual forma, este enfoque es pertinente ya que las artes de manera usual han trabajado desde las particularidades de los sujetos, formándolos teniendo en cuenta cada ritmo de aprendizaje diferente, y así deberá formularse la planeación de la clase, para lograr una implementación idónea de los dispositivos móviles, sin alejar del todo los procesos que ya se daban dentro de la Corporación.

2.2 Teoría del aprendizaje

Teniendo en cuenta que el proyecto se propone desde el constructivismo y que se toma a Jean Piaget como referente dentro de este enfoque, la teoría del aprendizaje significativo planteada por David Ausubel se enlaza exponiendo que los estudiantes construyen el conocimiento a partir de saberes previos y su articulación con la nueva información adquirida. Es decir, el nuevo aprendizaje o aprendizaje significativo estará basado en la relación entre el conocimiento adquirido anteriormente y el nuevo. A esto, Ausubel (2000) lo describe como “una interacción selectiva entre el nuevo material de aprendizaje y las ideas preexistentes en la estructura cognitiva” (p.29). Mencionando allí la palabra *anclaje* como lo que genera esa conexión entre saberes previos y la nueva información.

Por otro lado, para que el proceso se genere de forma adecuada es importante que el docente conozca con plenitud la estructura cognitiva del estudiante, es decir, que tenga claros los *saberes previos* del grupo. Esto le permite al educador tener más claridad sobre la forma en la que debe abordar los contenidos con sus estudiantes, como debe orientar la información y también cómo va a ser el proceso de evaluación; es por esto, que ese nuevo conocimiento sólo adquiere un verdadero significado cuando se hace la relación con la estructura cognitiva del estudiante para que así ellos puedan apropiarse y aplicarlo en su entorno.

Asimismo, en los elementos de esta teoría, se expone el papel que cumple el interés por parte del estudiante para la adquisición de los nuevos conocimientos. Dicho elemento denominado *actitud* tiene como fin la búsqueda del significado de una experiencia en relación; es por esto que debe ser el docente quien cree nuevas estrategias que permitan generar y capturar ese interés del educando hacia el tema a desarrollar, proceso que puede ser realizado por medio de los elementos denominados *práctica y aplicación*. La práctica entonces, busca crear y poner a prueba las diferentes estrategias que van a permitir la articulación entre el antiguo y el nuevo conocimiento, y la aplicación se propone llevar a cabo de forma satisfactoria dicha asociación de la información al entorno del estudiante. A esta adaptación de nuevos conceptos para aplicarlos en el entorno, Ausubel (2000) se refiere:

El movimiento de la «adaptación a la vida» ha prestado un valioso servicio al señalar que la escuela no se puede permitir el lujo de no tener en cuenta los intereses, los problemas y las inquietudes presentes y futuras de carácter profesional, familiar y cívico de los estudiantes.

(p.76)

Aquí surge entonces la importancia de pensar en esos nuevos contenidos con un fin y un propósito de aplicabilidad tanto a presente como a futuro, para así darle un sentido a lo que se está aprendiendo y que el estudiante pueda encontrarle una utilidad en su vida cotidiana, es por esto que esa información nueva debe estar apoyada ya sea en situaciones reales, experiencias juegos u otros mecanismos que permitan darle un provecho.

De esta forma, considerando que los espacios de aprendizaje que se presentan dentro de la Corporación Refugio del Arte son entornos no formales, la teoría del aprendizaje significativo abarca las características fundamentales que se desarrollan en dichos ambientes, como lo pueden ser las actividades cotidianas, el quehacer en el trabajo y en este caso el aprendizaje de las artes.

De este modo, debe tenerse en cuenta la información que se encuentra en la estructura cognitiva de los estudiantes de la corporación, es decir, para lograr una correcta apropiación de los dispositivos móviles dentro de este entorno educativo no formal, deberán articularse los saberes que ya han sido trabajados sobre las artes con el uso y cercanía que tienen los estudiantes con estos dispositivos anteriormente mencionados, para que por medio de la herramienta creada como estrategia pedagógica los niños, puedan adquirir ese nuevo conocimiento que se tiene propuesto.

Cabe resaltar, que la Corporación tiene como objetivo generar espacios de aprendizajes en donde los estudiantes puedan acceder a ellos de forma voluntaria y como pasatiempo; es decir, “el objetivo de la educación es el aprendizaje y el conocimiento, no los títulos obtenidos” (Marenales, 1996, p.5).

Esta articulación entre los dispositivos móviles y el área de artes que se orienta en la corporación podrá lograrse teniendo en cuenta que los dispositivos anteriormente

mencionados no son ajenos a los estudiantes y por el contrario los utilizan en su vida cotidiana, y por el lado de las artes, en vista de que los estudiantes que ingresan allí lo hacen de forma voluntaria con la finalidad de perfeccionar sus saberes en dicha área, cumple con los elementos que apoyan el proceso de esta teoría, pues se cuenta con actitud, práctica y aplicación de dicha asociación dentro de su proceso formativo para su mejora.

2.3 Ambientes de aprendizaje

En el proyecto pedagógico mediatizado pensado para la Corporación Refugio del Arte, se hace necesario proponer un ambiente de aprendizaje presencial en el ámbito no formal, pues usualmente las artes necesitan del mundo físico para lograr los objetivos propuestos; sin embargo, con la ayuda de los dispositivos móviles, se busca generar nuevas estrategias que permitan ampliar los espacios donde se dan los procesos de enseñanza - aprendizaje. Para hablar de un ambiente de aprendizaje, se tomará como referente a la docente Jakeline Duarte, quien se ha replanteado los entornos que se deben usar en la enseñanza, teniendo en cuenta las constantes transformaciones a las que está sujeto cada individuo y la relación que hace Álvaro Galvis Panqueva entre los ambientes educativos dentro de la era informática.

Con la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación, se han implementado nuevos espacios de aprendizaje, ya no sólo desde el contacto físico, sino desde las relaciones que se pueden dar en un entorno digital, sin embargo, el ambiente del mundo “real” sigue aun siendo el protagonista de los modelos pedagógicos y de las instituciones educativas actuales, pues éste facilita los procesos dentro del aula gracias a la interacción y los intercambios constantes que se dan allí.

A esto, Galvis (2001) se refiere:

La era de la información plantea retos muy grandes a la educación, no sólo por la proliferación ubicua de información y por el rompimiento de muchas barreras espacio-temporales para acceder al saber, sino también por el cambio de paradigma que conlleva formar para el cambio y para la excelencia, dentro de un entorno en el que educación ya no es sinónimo de escolaridad, es un requerimiento permanente. (p.5)

Estos retos requieren entonces de una preparación y reestructuración del contenido para que así pueda ser adaptado a las diferentes herramientas tecnológicas a las que se tiene acceso y que pueda ser explorado de la misma forma por los estudiantes, es decir, que, aunque la recepción de la información se haga por un canal diferente pueda ser apropiada y aplicada por los estudiantes de la misma forma en la que se tenía pensada antes.

En este sentido, cabe resaltar el concepto de ambiente de aprendizaje que se debe tratar en la secuencia didáctica a proponer, por ello, Duarte, en su libro *Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual*; visualiza estos ambientes como un espacio de construcción diaria y permanente, de reflexión cotidiana que permite favorecer el aprendizaje, donde sus participantes pueden desarrollar sus competencias, habilidades y valores. Éste no se limita solo a las condiciones materiales necesarias para la enseñanza, sino que fomenta dinámicas que involucren acciones, experiencias y las acciones con el entorno de cada uno de los individuos.

Se busca entonces que se genere una relación entre el concepto de ambiente de aprendizaje propuesto por Duarte y la importancia de la incorporación de las tecnologías que menciona Galvis en su libro en estos mismos ambientes para dinamizar esas construcciones y reflexiones a las que se hace referencia.

Por otro lado, en la Corporación Refugio del Arte se puede manejar un concepto de escuela diferente al pensado usualmente, que tenga que ver más con la educación no formal, a esto Duarte (2003) se refiere:

Se trata de propiciar un ambiente que posibilite la comunicación y el encuentro con las personas, dar a lugar a materiales y actividades que estimulen la curiosidad, la capacidad creadora y el diálogo, y donde se permita la expresión libre de las ideas, intereses, necesidades y estados de ánimo de todos y sin excepción, en una relación ecológica con la cultura y la sociedad en general. (p.8)

Siendo la corporación un espacio que permita crear un diálogo reflexivo y crítico ante el entorno, se crean dinámicas que permitan que los individuos se motiven a participar activamente y a expresar sus ideas para poder fomentar el continuo intercambio de conocimiento e intereses.

El ambiente de aprendizaje propuesto para la secuencia didáctica, debe pensarse desde la incorporación de la lúdica a la clase, ya que ésta siempre ha permitido mejorar los procesos de aprendizaje y sería el enfoque adecuado para la enseñanza de las artes, puesto que según Duarte (2003) permite:

Procesos de construcción de identidad y pertenencia cognitiva, opción que se sustenta desde el reconocimiento de que lo lúdico también reside en el lenguaje y atraviesa los procesos educativos constituyéndose en medio y fuente que permita relacionar pensamientos para producir pensamientos nuevos. (p.15)

De igual forma, este ambiente debe promover la participación activa entre pares y la construcción constante del conocimiento en colectivo, pues éste “se refiere a un medio de vida compartido, solidario y democrático espera que los estudiantes se involucren en un proyecto comunitario y lo desarrollen mediante una acción conjunta y una reflexión crítica” (Duarte, 2003, p.4). Actividades que pueden ser realizadas a través de la vinculación de los dispositivos móviles en la enseñanza de las artes dentro de la corporación, convirtiendo así el proceso de formación en un ambiente colaborativo y presencial mediado por las TIC.

Para finalizar, el ambiente de aprendizaje planteado para el proyecto pedagógico mediatizado a realizar en la Corporación refugio del arte, debe proponerse como un espacio presencial en un ambiente no formal, que permita que los estudiantes se relacionen e interaccionen constantemente, donde el mundo de las artes pueda vincularse con los dispositivos móviles estableciendo una relación de mutuo apoyo, para lograr romper la brecha que ha existido entre estas dos disciplinas. De igual forma, debe ser un lugar que se preste para la construcción diaria entre el docente y los estudiantes, donde el maestro siempre busque formar seres activos, participativos y que no tengan temor de reflexionar sobre sus propios procesos y las problemáticas que los rodean, es allí donde el individuo será un constructor y transformador permanente de la sociedad, y ayudará a generar estrategias que mejoren no solo su entorno personal, sino también el cultural, social, político, económico y académico.

2.4 Teoría de la comunicación educativa

Para el desarrollo del proyecto mediatizado en la Corporación Refugio del Arte, se trabajará con el Modelo de la tuba de Wilbur Schramm, el cual se centra primordialmente en los procesos comunicativos dados en comunidad, de igual forma Seminario (s.f) propone que:

los receptores elijan entre la gran cantidad de mensajes a los que están expuestos aquellos que entienden más fácilmente y que son coherentes con los valores de la sociedad a la que pertenecen. Supone que el emisor toma en cuenta los posibles efectos de su mensaje y reconoce que no puede controlar el contexto del receptor al recibirlo. (p.16)

Dicho modelo debe seguir unos pasos para lograr su efectividad; referidos por Seminario (s.f) en su texto *Modelos comunicativos* de la siguiente forma:

1. El emisor (fuente) recoge unos hechos concretos de la sociedad, los descodifica, los interpreta y, por último, los codifica en forma de noticia, que será distribuida a un público masivo gracias a los medios de comunicación.

2. El mensaje será recibido por muchos receptores (destino), que descodifican la noticia y la interpretarán según su parecer y, además, la comentarán y desarrollarán con el grupo social de su entorno.

3. El receptor podrá contestar al mensaje del emisor, ya sea con un nuevo mensaje codificado (retroalimentación inferida) o con alguna acción. (p.14)

Por otro lado, este modelo plantea que el contenido del mensaje debe ser de interés para el público, para que logre recoger su atención, de igual forma, también debe ser pensado para cumplir las necesidades que puedan darse dentro de la audiencia. Así mismo, cada persona del público comprenderá el mensaje de una forma distinta, dependiendo de sus conocimientos o costumbres, y a partir de esa interpretación se espera que dentro del proceso

de comunicación, pueda darse la comunicación colectiva, donde se den intervenciones de lo que piensan y una constante retroalimentación entre todos los participantes, por ello, visto desde la educación, sería un modelo que permitiría la constante interacción y discusión de conocimientos entre pares y con el docente, facilitando la formación de cada individuo.

Por lo tanto, el proceso a llevar a cabo en este modelo es eficaz para la secuencia didáctica puesto que es necesario establecer que en el aprendizaje dado dentro de la institución, se establezca una comunicación entre el docente y el estudiante que permita interactuar y responder a los contenidos dados, donde se dé una verdadera retroalimentación del conocimiento y que tenga en cuenta el medio donde se está dando dicha interacción, que en este caso sería un ambiente informal, donde todo lo que rodea el individuo tiene algo que brindarle en su proceso de formación y cualquier cosa que observe o se relacione con él, será un aprendizaje. De igual forma, este modelo permite reconocer los efectos del proceso, es decir, posibilita la reflexión y/o observación de los resultados del aprendizaje, para así poder mejorar y realizar los cambios adecuados en la enseñanza.

Teniendo en cuenta que la secuencia didáctica se plantea para que los docentes aprendan a apropiarse estas nuevas tecnologías como los dispositivos móviles como herramienta de apoyo, se requieren de un proceso de articulación entre los saberes previos del estudiante en cuanto al manejo de los dispositivos y los conceptos relacionados con el área de las artes. Para esto, se hace necesario que a partir de esa estructura cognitiva que tienen los estudiantes puedan recibir el mensaje que va a ser llevado por los docentes pueda ser apropiado desde su conocimiento y desde su experiencia. Es por esto, que el modelo de la tuba facilita el proceso de adaptación e incorporación de los nuevos conceptos que se van a recibir y así los

estudiantes podrán decodificar la información y cada uno darle el uso que considere pertinente dentro de su proceso formativo.

2.5 TIC y educación

Con la llegada de la era digital y la sociedad de la información, el mundo ha logrado cambios a nivel económico, político, social, tecnológico y educativo. Las tecnologías de la comunicación y la información (TIC) han evolucionado y su implementación se ha extendido a diferentes ámbitos de la vida del ser humano, pero sin duda, en la educación han sido fundamentales para promover estrategias didácticas acordes a la época, aportando a la motivación de los estudiantes, la estimulación del pensamiento crítico a través de varios medios (visuales, audiovisuales, sonoros, entre otros) que las pantallas de las tecnologías ofrecen y proporcionando el rol docente de facilitador y tutor para el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje.

La inclusión de las TIC en todos los sectores de la educación, formales, no formales e informales, han sido un reto complejo puesto que exige cambio de paradigmas que afectan a las estructuras tradicionales manejadas por años. “las TIC en la educación formal y escolar es a menudo justificada, reclamada y promovida, según los casos, con el argumento de su potencial contribución a la mejora del aprendizaje y de la calidad del aprendizaje” (Coll, 2008, p.77). Es por ello que también existe, dado que la puesta la profunda relación entre el uso que se dé a las TIC y la transformación en los procesos de aprendizaje de los

estudiantes en práctica de estas ha sido individualizado y separado en el currículo de materias como las artísticas, lingüísticas, sociales y naturales, centrándose únicamente en áreas de tecnología e informática.

Los dispositivos móviles como instrumentos TIC que en la actualidad cuentan con un uso desmesurado por parte de la sociedad por su fácil alcance y traslado y que permiten adquirir información de forma instantánea y eficaz, se vuelve importante para llevar procesos de enseñanza aprendizaje en diversas áreas, para impulsar algo más que las simples prácticas tradicionales de digitalización o uso del aparato; a través de ellos se puede obtener una interacción moderna que pertenezca a los gustos de los estudiantes y a las exigencias de la actual sociedad. Pero para efectuar estos cambios es necesario el “triángulo interactivo” a lo que Coll (2008) alude a:

El impacto de las TIC en la educación responde, en primer lugar, a su capacidad para transformar las relaciones entre los tres agentes educativos, el profesor, los alumnos y los contenidos involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje y su consiguiente impacto en dicho proceso. En segundo lugar, responde a su capacidad para transformar las prácticas de educación habitual, creando nuevos escenarios educativos, cada vez más variados, influyentes y decisivos que se combinan con los ya existentes. (p.49)

Es decir, la articulación entre docente-contenido-estudiante para ampliar el potencial de las herramientas tecnológicas y la capacidad de generar nuevos conocimiento en interacción con el instrumento por parte de los estudiantes; así las tecnologías móviles que presenta gran aceptación entre los jóvenes, pueden ser aprovechadas para generar aprendizajes significativos por parte del mismo y cambia el rol docente de transmisor de conocimiento a proveedor de recursos para la construcción del conocimiento conjunto.

Por lo tanto, es importante generar estrategias de apoyo al docente para fortalecer de la mejor manera posible los desafíos presentados en la implementación de las TIC en diversas aulas de formación, “el profesorado debe aprender a dominar y valorar no es únicamente un nuevo instrumento, o un nuevo sistema de representaciones del conocimiento, sino una nueva cultura del aprendizaje” (Coll, 2008, p. 132). Es preciso entonces capacitar a los docentes para que dominen la tecnología y entiendan las nuevas corrientes pedagógicas para que logren llevar al aula estrategias que permitan el mejor aprendizaje de los estudiantes, Así es como Coll (2008) hace referencia a:

La incorporación de las TIC a la educación formal y escolar y de su impacto sobre la enseñanza y el aprendizaje, varía en función de la potencialidad educativa que se atribuye a estas tecnologías y también de los objetivos que se persiguen con su incorporación. (p.96)

Por tanto, la forma en la que se plantean y se dictan las clases, notan la formación, postura y metodología del docente frente a los procesos de enseñanza aprendizaje.

En la educación no formal que es el escenario formativo en el que se basa este proyecto pedagógico mediatizado, los estudiantes asisten con expectativas de aprender y fortalecer habilidades con una idea previa de lo que se les enseñara. Es en estos escenarios donde las personas asisten por voluntad propia el uso de las tecnologías como dispositivos móviles lleva a formar experiencias significativas dentro de los cursos, dado que las academias y escuelas no formales le apuesta a la inclusión de nuevas metodologías basadas en aprendizajes activos mediados por instrumentos tecnológicos como elementos didácticos que hacen parte de las dinámicas de las clases

Es por ello que los objetivos de la implementación de los dispositivos móviles deben ser planteados desde la evolución dinámica y estratégica del conocimiento que se transmite a cada maestro en su campo de profesionalidad en relación con las tecnologías. Es necesario observar los cambios generados en las prácticas educativas y en los contextos que se ejecutan actividades de transformación mediante la inclusión de las TIC, “hablar de máquinas inteligentes que intervengan en el proceso educativo es hablar de transformación radical de metodologías y evaluación” (C. Escaño, 2010, p.143). Además de reconocer los factores que intervienen en su activar con estudiantes inmersos en las tecnologías contemporáneas, tales como conocimientos previos, expectativas, motivación y contexto sociocultural.

Los dispositivos móviles en la educación deben ser vistos entonces desde otras perspectivas, es necesario que los educadores actuales hagan uso de ellos, actualicen sus conocimientos, se involucren en esta era digital y se permita que estos aparatos, que hoy hacen parte vital de la vida del ser humano, sean instrumentos para acercar y facilitar el conocimiento desde las diversas áreas que lo componen, que se conviertan en un colaborador del proceso enseñanza aprendizaje, es un reto que la sociedad exige, dado a la constante transposición de las máquinas.

2.6 Contenido específico

Enseñanza de las artes plásticas a través de los dispositivos móviles.

En consecuencia, de la problemática encontrada en la Corporación Refugio del Arte (C. R. A) en torno a la falta de apropiación y utilización de herramientas TIC, en especial dispositivos móviles, los cuales son instrumentos de uso frecuente de estudiantes de este

espacio, por parte de los docentes para la enseñanza de las artes, se propone en este proyecto una secuencia didáctica que impulse el uso de los mismos como herramienta facilitadora dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje de las artes dentro de dicha institución.

Las artes desde el inicio del aprendizaje han sido importantes para lograr captar la información que se le suministra al aprendiz; los niños aprenden por medio de dibujos, ilustraciones, formas, colores, entre otros; es por esto que el aprendizaje es más significativo cuando es por medio del arte.

Al observar los lineamientos curriculares para la educación artística del Ministerio de Educación Nacional (MEN), se ve como la educación informal y no formal ha sido modelo base para la creación de currículos en el área de la educación artística, como las experiencias de diferentes corporaciones, ONG, y demás organizaciones artísticas que han ayudado a la construcción de objetivos, logros y competencias que ayudan a la educación formal.

El desconocimiento y poca valoración del área de las artes como medio para el desarrollo integral del ser humano, se evidencia en los planteamientos del MEN. Es por eso que los procesos de educación no formal le aportan no solo al estudiante sino a las instituciones educativas, siendo un complemento para los niños y jóvenes que a diario buscan llenar los vacíos que la escuela tiene en sus programas. Esto permite entonces que se hable del m-learning o “*mobile learning*” proceso metodológico de enseñanza y aprendizaje a través de dispositivos móviles, que se apoya en la posibilidad del aprendizaje autónomo con factores a favor como la interacción inmediata, teniendo en cuenta que forma parte de la vida cotidiana del estudiante; lo que permite un aprendizaje constante que no requiere un horario estructurado o un ambiente de aprendizaje formal para llevarlo a cabo, contando también con la flexibilidad en cuanto a que puede adaptarse a las necesidades de cada estudiante. Los

contenidos que se pueden trabajar desde este aprendizaje permiten incentivar al estudiante dentro de procesos no formales para que así adquiriera diferentes habilidades y desde cualquier lugar, en este caso en la institución a trabajar.

Por esto, para hablar de las artes y su relación con los dispositivos móviles, debería hablarse sobre un concepto que cada día se ha ido introduciendo más en la actualidad, la Web 4.0, la cual será un gran avance para desarrollar diversas actividades de manera inmediata, por ello, se hace necesario pensar las artes desde las nuevas formas de generar conocimiento, como lo es este caso, pues con la Web 4.0 la educación artística como lo manifiesta Escaño (2010)

Se verá hondamente afectada con la posibilidad (realidad) de la intervención de hardwares y softwares inteligentes, puesto que ya no serán un mero apoyo al aprendizaje, sino que serán agentes tan importantes en el proceso educativo como el profesorado y el alumnado. El binomio profesor/a-alumno/a evolucionará hacia la triada profesorado-maquina-alumnado. (p.143)

De ahí la importancia de integrar la tecnología con el arte, la capacidad transformadora de instrumentos digitales y tecnológicos amplían el panorama y brindan gran oportunidad de interactuar y crear a través de ellos.

En consecuencia, de lo anterior, la secuencia didáctica que se propone busca que los docentes utilicen los dispositivos móviles más que como un apoyo dentro de los procesos de enseñanza artística, como elementos activos y necesarios dentro de éste. Para lo cual, se tratarán los temas de forma, línea, composición, claroscuro, color y vanguardias; todos estos conceptos a partir de la creatividad, imaginación y originalidad de cada docente perteneciente a dicha institución.

Dentro de cada clase que se de en el aula, debe tratar que los estudiantes fomenten la capacidad crítica y creativa que se da gracias al uso de los dispositivos móviles, puesto que la educación artística deberá conservar "no solo ese espíritu reflexivo y analítico, sino también activo y constructor, causante y participativo desde un punto de vista social y cultural, y, por ende, político (*educar en el saber y en el saber hacer*)” (C. Escaño, 2010, p.143).

Cada profesor podrá establecer relaciones entre sus creaciones personales y el de los demás, valorando el proceso y los resultados, evolucionando conjuntamente en la imaginación creadora, y la participación en sociedad, además de generar reflexiones desde su aprendizaje significativo mediante el desarrollo y prácticas de diversas actividades artísticas, por medio de la creatividad, y la sensibilización con su entorno.

Desde la herramienta con la cual se facilitará la apropiación de las tecnologías en el aula, son los dispositivos móviles, instrumentos que son utilizados, pero no son vistos desde el fortalecimiento de la misma. Se trabajará con diferentes plataformas móviles tales como editores de fotografías, aplicaciones de cámara y filtros, enlazando los medios visuales a la educación y afianzando la perspectiva de las artes desde otros caminos.

Así pues, esta estrategia va dedicada a la enseñanza de las artes a través de la exploración de los dispositivos móviles por parte de los docentes, en donde identifiquen y aumenten sus habilidades con la tecnología y las pongan en práctica en su aula, propiciando nuevos ambientes de aprendizaje agradables y dinámicos, donde los niños puedan hacer uso de éstos sin verse como distractores y se motiven aún más al desarrollo y participación activa de las clases de arte.

Metodología

El presente proyecto pedagógico mediatizado parte de comprender que dicha reflexión pertenece al paradigma cualitativo, ya que lo que se busca con la propuesta es comprender las cualidades de un fenómeno que se mueve alrededor de la construcción de realidad. En ese sentido, Sampieri (2014) plantea que:

El enfoque cualitativo se guía por áreas o temas significativos de investigación. Sin embargo, en lugar de que la claridad sobre las preguntas de investigación e hipótesis preceda a la recolección y el análisis de los datos, los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. (p.7)

Es decir, este tipo de investigación se presenta de forma dinámica y flexible, ya que permite que durante el proceso se genere nuevos interrogantes y si es necesario se agreguen durante el proceso nuevos análisis que permitan responder a ese interrogante inicial o en este caso a proponer una posible solución al fenómeno educativo que se presenta.

En el caso de este PPM se inicia con una hipótesis de problemática, la cual se valida luego de un acercamiento y una recolección de información realizada a todas las personas pertenecientes a la institución Corporación refugio del arte, estudiantes, docentes, directivos y padres de familia. Es así como la recolección de datos es imprescindible pues a través de ella es como se logra el propósito de la investigación “Las hipótesis son, más bien, provisionales, y se van modificando durante el proceso, para no estrechar nuestra perspectiva y visión de la realidad.” (Martines M, 2006, p.132). Es por esto que en este PPM se encuentran dos momentos de diagnóstico, el primero como base inicial para legitimar la tesis que se tenía, el

segundo como corroboración y recolección de nuevos datos que aportan a la propuesta metodológica de la secuencia didáctica.

En ese contexto, se podrá encontrar que este trabajo tiene integrada la estrategia metodológica, la población, las fases y los instrumentos que permitirán llevar a que el PPM de cuenta de los objetivos del acercamiento al problema y pregunta formulada.

3.1 Población

Después de un análisis de resultados se logró identificar que los dispositivos móviles se han presentado como distractores durante los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro de las clases de arte que se imparten en la Corporación Refugio del Arte.

Por ello el PPM se enfocará en impartir una secuencia didáctica que sirva como apoyo para que los docentes de la C.R.A se apropien de los dispositivos móviles como instrumentos facilitadores dentro de los procesos formativos artísticos.

La Corporación cuenta con 5 docentes los cuales pertenecen a áreas de enseñanza diferentes pero todas relacionadas con las artes. Cada uno de ellos cuenta con una carrera profesional la cual les brinda las capacidades teóricas y prácticas para desarrollar procesos individuales en la institución, de los cuales cuatro de ellos son profesionales egresados de universidades públicas y uno de ellos de universidad privada. Sus edades están entre los 25 y 60 años y pertenecen a estrato socioeconómico 2 y 3.

3.1.1 Muestra

El instrumento de recolección de información se aplicó tanto a padres de familia como a estudiantes, docentes y administrativos para revisar las diferentes perspectivas que tienen cada uno de ellos frente al fenómeno que se está estudiando.

3.1.2 Universo

La Corporación Refugio del Arte está situada en el municipio de Santa Rosa de Cabal a tan sólo media cuadra del parque principal, Calle 12 # 15-31.

En esta corporación se dictan clases de dibujo y pintura; con el objetivo de brindar a la comunidad un espacio de educación no formal para el fortalecimiento de la educación artística en niños, jóvenes y adultos, generando un espacio alternativo y con condiciones adecuadas para impartir clases de artes plásticas. Allí se comparten experiencias y conocimientos sobre arte por medio de los diferentes cursos y talleres que se basan en la creación, creatividad, imaginación y aprendizaje de técnicas para el crecimiento personal de los asistentes. El lugar cuenta con 56 estudiantes, los cuales se encuentran en edades entre los 6 y 37 años de edad, pero que en su mayoría son adolescentes de 12 a 19 años.

Tabla 2

3.2 Fases de la metodología

3.1.1 Fenómeno de estudio: Dispositivos móviles en la educación artística.

Fa ses	Objetivo	Instrumento
se 1	Analizar el proceso de enseñanza aprendizaje dado en el curso de exploración artística en la Corporación Refugio del Arte.	<ul style="list-style-type: none"> - Momento 1: Diseño de la entrevista y encuesta como instrumentos de recolección de datos. - Momento 2: Implementar la entrevista y la encuesta, además de realizar una observación no participante. - Momento 3: Analizar los resultados de la entrevista, encuesta y observación no participante.
se 2	Diseñar una secuencia didáctica que apoye el proceso de enseñanza aprendizaje en el curso de exploración artística en la Corporación Refugio del Arte.	<ul style="list-style-type: none"> - Momento 1: Búsqueda de estrategias y herramientas que se puedan implementar con los dispositivos móviles - Momento 2: Crear una secuencia didáctica a partir de la anterior búsqueda que permita usar los dispositivos móviles como herramienta de enseñanza - aprendizaje.

- Momento 3: Prueba piloto de la secuencia didáctica con el asesor.

Fa	Implementar en los	- Momento 1: Crear un
se 3	docentes de la Corporación Refugio del Arte, la secuencia didáctica.	<p>espacio que permita capacitar a los docentes a través de la secuencia didáctica anteriormente diseñada para que adquirieran habilidades sobre el uso de los dispositivos móviles como estrategia de enseñanza - aprendizaje.</p> <p>- Momento 2: Evaluar las habilidades adquiridas por el docente a través de la secuencia didáctica.</p>
Fa	Interpretar los	- Momento 1: Interpretar los
se 4	resultados obtenidos por los docentes de la Corporación Refugio del Arte con la secuencia didáctica.	<p>resultados obtenidos por los docentes de la Corporación Refugio del Arte con la secuencia didáctica.</p> <p>- Momento 2: Implementar la observación no participante para revisar que la secuencia didáctica haya dejado conocimientos significativos a</p>

los docentes Momento 3: Analizar lo observado.

3.3 Encuesta para nuevo análisis

La encuesta como instrumento recolector de datos para obtener la información de personas sobre un tema en particular, busca con ella que las personas encuestadas respondan las preguntas en igualdad de condiciones para evitar tergiversar opiniones que puedan influir en el resultado de la investigación.

Las siguientes preguntas se realizaron a los docentes de la Corporación Refugio del Arte, con el fin de conocer el cómo se están llevando los procesos educativos actualmente a causa de la pandemia, en donde se trasladaron las clases presenciales a la virtualidad, lo que exige que se creen nuevas dinámicas y metodologías para no pausar la educación

1. ¿Ha utilizado dispositivos móviles como herramienta de enseñanza durante la pandemia?

Si = 7

No = 0

En esta primera pregunta nos encontramos que todos los docentes de la Corporación Refugio del Arte, dada la situación que se presenta actualmente por la pandemia están haciendo uso de los dispositivos móviles como herramienta de enseñanza - aprendizaje.

2. ¿Qué herramientas digitales está utilizando en este momento para orientar sus clases?

- Pues he utilizado aplicaciones como Pinterest para la búsqueda de imágenes, meet o zoom para las video llamadas, YouTube para videos que ayuden con el proceso y la cámara para sacar fotografías y hacer material de apoyo

- Celular, computador y tablet. Aplicaciones, Meet, Zoom, YouTube, Pinterest, Drive, Canva

- Internet, teléfono celular y PC
- Classroom, meet, WhatsApp
- Zoom y screen stream
- Quizziz, Drive, Meet
- Tablet, AI y PS

En esta pregunta se encuentra que la mayoría de docentes coinciden en una misma plataforma virtual para la realización de videollamadas la cual es Meet, la que les permite tener encuentros sincrónicos con sus estudiantes, a su vez se logra evidenciar la falta de conocimiento de herramientas diferentes que permitan dinamizar y flexibilizar las clases para que no sean monótonas

3. ¿Las herramientas digitales han funcionado como apoyo para dar continuidad a los procesos educativos de la Corporación Refugio del Arte? ¿por qué?

- Claro que sí, porque gracias a estas hemos podido continuar los procesos de formación, el distanciamiento nos ha obligado a impartir las clases desde la virtualidad, utilizando programas diseñados para dar clases y también app para la comunicación
- Si porque permite que se flexibilicen los espacios educativos en esta época en donde no podemos reunirnos con nuestros estudiantes. También permite que como docentes empecemos a retornar sobre el uso de estas nuevas tecnologías en las clases
- Así es, porque me ha permitido explicar y mostrar el proceso de lo que se creará y además ver lo que ellos hacen relacionarme con medios que no les había dado tanto enfoque.
- Si. Han sido las para continuar la instrucción, además del acercamiento y continuidad con los alumnos
- Si, porque ha sido a través de ellas que los procesos con los estudiantes han podido continuar.
- Si, porque han posibilitado el encuentro con los estudiantes
- Las apps son la base para plasmar sus ideas y materializar

Continuando en la encuesta, los docentes afirman que las herramientas digitales han servido como apoyo en el proceso que cada uno ha llevado luego de trasladar las clases presenciales a las virtuales

4. ¿Cómo ha sido su proceso en el paso de las clases presenciales a las virtuales?

- Siempre hemos dejado para un "después" la utilización de medios virtuales en la educación, ahora la pandemia nos ha obligado y nos hizo ver lo importante que puede ser

prepararnos para una educación virtual, tiene muchas ventajas y día a día nos vamos acostumbrando a ello.

- Realmente no ha sido fácil de alguna manera, es complicado acostumbrarse tan rápido y cambiar la metodología o más que eso la diferencia de cómo se interactúa, pero sin duda es un reto que ayuda a buscar posibilidades dentro del proceso y mejorar.

- No ha sido fácil, es un cambio brusco para llevar los procesos artísticos, la metodología que se debe implementar es muy diferente y no estaba preparada para ello.

- Ha sido un proceso difícil ya que estábamos acostumbrados a la presencialidad, entonces no implementamos herramientas tecnológicas en nuestras clases

- Abrupto. Tocó adoptar los recursos de hardware disponibles y pensar cómo transmitir el mensaje de la forma más pedagógica posible

- Ha sido muy fuerte porque no estaba acostumbrada a utilizar dispositivos tecnológicos.

- Es un cambio drástico por el tipo de curso, pero la adaptación cada vez es mejor.

Aunque los docentes dicen que el cambio no ha sido fácil y que es un reto pasar los procesos artísticos a la virtualidad, se muestran motivados y con grandes expectativas frente al uso educativo de las tecnologías en este momento.

5. ¿Ha sido favorable o desfavorable el uso de los dispositivos móviles para el desarrollo de las clases?

Favorable = 6

No favorable = 1

En la última pregunta, los docentes coinciden en que el uso de los dispositivos móviles como apoyo en las clases ha sido favorable para dar continuidad a los procesos educativos, aunque uno de ellos piensa todo lo contrario.

Tabla 3

3.4 Secuencia didáctica

Título de la propuesta:	Interactuando con los dispositivos móviles.
Presentación de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> - Población: Cinco docentes de la Corporación Refugio del arte. Institución privada de Artes plásticas, en Santa Rosa de Cabal. - Propósito: Esta secuencia tiene como propósito que los docentes de la corporación refugio del arte se apropien de los dispositivos móviles como herramienta de enseñanza, para que así los puedan usar como apoyo dentro de las clases de artes plásticas que se orientan dentro de la institución. - Áreas: Artes plásticas, informática, tecnología, educación. - Palabras clave: Dispositivo móvil, TIC, educación, enseñanza aprendizaje. - Jeraldine Hernández-@jeraldine.hernandez@utp.edu.co

Sesión	Sesión 1: Dispositivos móviles.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar qué son los dispositivos - Comprender las ventajas y desventajas de los dispositivos móviles - Reconocer cómo utilizan los docentes de la Corporación los dispositivos móviles
Contenido	<p>Primero, se inicia desarrollando una introducción acerca de qué son los dispositivos y su importancia en la era digital</p> <p>Después se pasa a un momento en el que se discutirá las ventajas y desventajas que pueden tener los dispositivos móviles de manera general, cómo actividad seguida la docente los invita a ver una exposición de aula creada a partir de códigos Qr los cuales deben de ser escaneados.</p> <p>Para finalizar, cada docente piensa en cómo a través de códigos Qr pueden dinamizar una clase de arte, y como actividad extra le deja explorar cómo desarrollar un código Qr y cómo implementarlo en las artes,</p> <p>Material de apoyo: Infografías, imágenes, vídeos, dispositivos móviles.</p>

Metod
ología:**Modelo pedagógico:** Constructivismo - Jean Piaget**Roles:**

- Docentes de la C.R.A: su papel es activo, participativo, creativo, individual y colectivo, posibilitando un proceso de aprendizaje autónomo que apoye sus saberes previos para alcanzar nuevos conocimientos mediante la exploración de contenidos.
- Tutora: su papel es activo, creativo, colaborativo, permitiendo crear un espacio de reflexión para los docentes de la C.R.A para lograr incentivar el uso de los dispositivos móviles dentro de los procesos artísticos de enseñanza-aprendizaje.

Refere	Dispositivos Móviles.
ntes	- Jorge Rodríguez Arce -Facultad de Ingeniería, Universidad
conceptuales	Autónoma del Estado de México, México
	- Juan Pablo Coba Juárez Pegueros - Facultad de Ingeniería,
	Universidad Autónoma del Estado de México, México
	- Diana Carolina Pulido - Licenciada en Informática Educativa
	- Olga Nájar Sánchez - Magister en Tecnología de la información
	aplicadas a la Educación
	- Lady Giovanna Guesguán - Especialista en Gerencia Educacional

Actividades	INICIO
	<p data-bbox="602 386 1101 420">Introducción a los dispositivos móviles</p> <p data-bbox="506 459 1503 638">Para el rompehielo, el docente empieza haciendo rondas de preguntas que permiten la participación de los docentes. Así se obtiene una recolección de saberes previos.</p> <p data-bbox="602 678 737 711">Preguntas:</p> <ul data-bbox="602 751 1503 1008" style="list-style-type: none"><li data-bbox="602 751 1192 785">- ¿Qué entienden por dispositivos móviles?<li data-bbox="602 825 1109 858">- ¿Qué dispositivos móviles conoce?<li data-bbox="602 898 1013 932">- ¿Cuál es el que más utiliza?<li data-bbox="602 972 1503 1005">- ¿Cuál cree que es la función principal de los dispositivos móviles? <p data-bbox="602 1045 1365 1079">(Otras preguntas pueden ir surgiendo mediante la actividad)</p> <p data-bbox="602 1192 824 1226">DESARROLLO</p> <p data-bbox="506 1266 1503 1591">Para esta etapa, el docente empieza desarrollando el contenido teórico en donde especifica que es, función, características e importancia de los dispositivos móviles. Posterior a esto, se explica la actividad que permite evaluar el proceso y apropiación de los docentes con el tema tratado. Para la actividad, los participantes podrán utilizar la cámara para escanear los códigos,</p> <p data-bbox="602 1705 727 1738">CIERRE</p>

Los docentes comparten con sus compañeros el trabajo realizado por cada uno.

Estrategias didácticas	Dinámica de conversatorio durante la recolección de saberes previos para incluir a todos los docentes y que puedan relacionar su entorno con el tema. Los docentes, de manera expositiva desarrollarán el tema. Trabajo individual para actividad de códigos Qr y exploración de herramienta digital que posibilitan llevar procesos de artes. Al final se realiza un conversatorio en donde cada docente expondrá su trabajo realizado y este ejercicio estará acompañado de la retroalimentación del docente a cargo.
Bibliografía	Baz, A., Ferreira, I., & Álvarez, M. (s. f.). Dispositivos móviles.
Cronograma	<p>Horas de clase: 2 horas y 30 minutos</p> <p>Preguntas (Saberes previos): 10 minutos –Docente se dirige a los participantes</p> <p>Desarrollo conceptual: 35 a 45 minutos para relacionar la importancia de los dispositivos móviles - A cargo de Jeraldine Hernández.</p> <p>Resolver preguntas: 15 minutos - Interacción entre docente y estudiantes-</p>

Ejemplos: 15 minutos (Los ejemplos son videos) - A cargo del docente-

Introducción a la actividad: 10 minutos

Realización de la propuesta: 30 minutos para la realización de la actividad

Socialización: 25 minutos -Dirigido por el docente-

Sesión	Sesión 2: Educomunicación
Objetivo s	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar qué es educomunicación - Comprender las ventajas de la educomunicación - Reconocer cómo la educomunicación ha transformado diferentes ambientes
Contenido do	<p>Primero, se inicia desarrollando una introducción acerca de qué es la educomunicación a partir de Paulo Freire.</p> <p>Después se pasa a un momento en el que se discuten las ventajas que puede generar la educomunicación en espacios alternativos en la educación.</p>

Para finalizar, cada docente desde su área de conocimiento aporta a la creación de una propuesta educomunicativa con todos sus compañeros.

Material de apoyo: Infografías, imágenes, vídeos, dispositivos móviles.

Metodología	Modelo pedagógico: Constructivismo - Jean Piaget Roles: <ul style="list-style-type: none"> - Docentes de la C.R.A: su papel es activo, participativo, creativo, individual y colectivo, posibilitando un proceso de aprendizaje autónomo que apoye sus saberes previos para alcanzar nuevos conocimientos mediante la exploración de contenidos. - Tutoras: su papel es activo, creativo, colaborativo, permitiendo crear un espacio de reflexión para los docentes de la C.R.A para lograr incentivar el uso de los dispositivos móviles dentro de los procesos artísticos de enseñanza-aprendizaje.
Referentes conceptuales	Paulo Freire - educomunicación Mario Kaplún - Modelos endógenos y exógenos Cesar Coll - TIC y educación
Actividades	INICIO Introducción a la educomunicación

La docente inicia con una actividad donde se realizarán una serie de preguntas que permiten la participación de los docentes. Así se hace una recolección de saberes previos.

- ¿Qué entienden por educomunicación?
- ¿conocen algún proyecto educomunicativo en la región?
- ¿Considera que es viable realizar proyectos educomunicativos

dentro de instituciones como el Refugio del arte?

DESARROLLO

En este momento la docente se dispone a desarrollar el contenido teórico en donde especifica que es, función, características e importancia de la educomunicación, apoyada de contenidos multimedia. Posterior a esto, se explica la actividad que permite evaluar el proceso y apropiación de los docentes de la C.R.A con el tema tratado.

CIERRE

Con lo abordado en la sesión, en la plataforma *Google Drive* los docentes haciendo trabajo colaborativo elaboran una propuesta educomunicativa que posiblemente podrían realizar dentro de la institución.

Estrategia didáctica	Dinámica de conversatorio durante la recolección de saberes previos para incluir a todos los docentes y que puedan relacionar su entorno con el tema. La docente, de manera expositiva, desarrolla el tema. Trabajo
-----------------------------	---

colaborativo para la realización de propuesta educomunicativa

Bibliografía	- COLL, C., & MONEREO, C. (2008). <i>Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación</i> (MORATA, S. L. ed.). Recuperado de https://mediacaotecnologica.files.wordpress.com/2012/08/psicologia-de-la-educacion-virtual-coll-y-monereo.pdf
Cronograma	<p>Horas de clase: 2 horas y 30 minutos</p> <p>Preguntas (Saberes previos): 10 minutos –Docente se dirige a los participantes</p> <p>Desarrollo conceptual: 35 a 45 minutos para relacionar la importancia de la educomunicación - A cargo de Jeraldine Hernández</p> <p>Resolver preguntas: 15 minutos - Interacción entre docente y estudiantes-</p> <p>Ejemplos: 15 minutos -A cargo del docente-</p> <p>Introducción a la actividad: 10 minutos</p> <p>Realización de la propuesta: 30 minutos para la realización de la propuesta educomunicativa que se realiza de manera colectiva.</p> <p>Socialización: 25 minutos -Dirigido por el docente-</p>

Sesión	Sesión 3: Herramientas virtuales de aprendizaje
Objetivo s	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar qué es una herramienta virtual de aprendizaje - Comprender las ventajas de las herramientas virtuales de aprendizaje - Reconocer cómo las herramientas virtuales permiten dinamizar procesos de enseñanza-aprendizaje.
Contenido o	<p>Primero, se inicia desarrollando una introducción acerca de lo que es una herramienta virtual de aprendizaje.</p> <p>Después se pasa a un momento en el que se discuten las ventajas que puede generar las herramientas virtuales de aprendizaje de los procesos formativos.</p> <p>Para finalizar, cada docente deberá buscar una herramienta diferente a las tratadas durante la sesión y socializar con el grupo por qué sirve para dinamizar procesos formativos</p> <p>Material de apoyo: Infografías, imágenes, vídeos, dispositivos móviles.</p>
Metodología	<p>Modelo pedagógico: Constructivismo - Jean Piaget</p> <p>Roles:</p>

- Docentes de la C.R.A: su papel es activo, participativo, creativo, individual y colectivo, posibilitando un proceso de aprendizaje autónomo que apoye sus saberes previos para alcanzar nuevos conocimientos mediante la exploración de contenidos.

- Tutoras: su papel es activo, creativo, colaborativo, permitiendo crear un espacio de reflexión para los docentes de la C.R.A para lograr incentivar el uso de los dispositivos móviles dentro de los procesos artísticos de enseñanza-aprendizaje.

Referent	Cesar Coll - TIC y educación
es conceptuales	
Activida	INICIO
des	Introducción a herramientas virtuales
	La docente inicia dirigiendo a los docentes de la CRA a reflexionar sobre aplicaciones digitales y cómo pueden servir para enseñar las artes
	DESARROLLO
	En este momento la docente se dispone a desarrollar el contenido teórico en donde especifica que son las herramientas virtuales de aprendizaje y trabajan alrededor de 6 plataformas (Dailyart, Street art, Ultimate photo mixer, Behance, Arts y culture, autodesk sketchbook) según su función, características e importancia de estas. apoyadas de contenidos multimedia.

Posterior a esto, se explicará la actividad que permita evaluar el proceso y apropiación de los docentes de la C.R.A con el tema tratado.

CIERRE

Con lo abordado en esta sesión, cada participante inicia una búsqueda de una herramienta virtual diferente a las tratadas en la sesión, en la cual se debe interactuar con su interfaz, reconocer características, habilidades y más que pueden ofrecer.

Luego de ello cada uno socializa con el resto del grupo la plataforma escogida y contar porque sirve para la dinamización de los procesos formativos.

Estrategia didáctica	Dinámica de trabajo individual para iniciar con una actividad rompehielo, la cual proporciona un momento reflexivo en el grupo alrededor del tema de la sesión a tratar. Seguido la docente, de manera expositiva desarrolla el tema. Por último, trabajo individual exploratorio de herramientas virtuales que dinamicen procesos formativos.
Bibliografía	- ¿Qué plataformas, entornos y herramientas existen para llevar a cabo el aprendizaje en modo virtual? (s. f.). Recuperado 17 de noviembre de 2020, de https://sites.google.com/site/fgtce0406tgi/-que-plataformas-entornos-y-herramientas-existen-para-llevar-a-cabo-el-aprendizaje-de-modo-virtual

- COLL, C., & MONEREO, C. (2008). Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (MORATA, S. L. ed.). Recuperado de <https://mediacaotecnologica.files.wordpress.com/2012/08/psicologia-de-la-educacion-virtual-coll-y-monereo.pdf>

Cronograma	<p>Horas de clase: 2 horas y 30 minutos</p> <p>Actividad rompehielos: 15 minutos –Docente se dirige a los participantes</p> <p>Desarrollo conceptual: 35 a 45 minutos para relacionar la importancia de las herramientas virtuales de aprendizaje-</p> <p>Resolver preguntas:10 minutos - Interacción entre docente y estudiantes-</p> <p>Ejemplos: 15 minutos - A cargo del docente-</p> <p>Introducción a la actividad: 10 minutos</p> <p>Realización de la propuesta: 30 minutos para la búsqueda e interacción de una herramienta virtual de aprendizaje.</p> <p>Socialización: 25 minutos -Dirigido por el docente-</p>
-------------------	--

Sesión	Sesión 4: Educación mediada por dispositivos móviles
Objetivo s	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar importancia de los dispositivos móviles en la educación - Comprender las ventajas del uso de los dispositivos móviles en los procesos formativos - Reconocer cómo el uso de los dispositivos móviles permite dinamizar ambientes educativos
Contenido o	<p>Primero, se inicia con una actividad rompe hielo donde se utiliza el dispositivo móvil como herramienta de enseñanza aprendizaje.</p> <p>Después se pasa a un momento en el que se discuten las ventajas que puede generar el uso de los dispositivos móviles para dinamizar los procesos formativos.</p> <p>Para finalizar, cada docente diseña una clase, dependiendo de su campo de acción, en la cual se nota la interacción de los dispositivos móviles como mediadores de la clase.</p> <p>Material de apoyo: Infografías, imágenes, vídeos, dispositivos móviles.</p>
Metodología	<p>Modelo pedagógico: Constructivismo - Jean Piaget</p> <p>Roles:</p>

- Docentes de la C.R.A: su papel es activo, participativo, creativo, individual y colectivo, posibilitando un proceso de aprendizaje autónomo que apoye sus saberes previos para alcanzar nuevos conocimientos mediante la exploración de contenidos.

- Tutoras: su papel es activo, creativo, colaborativo, permitiendo crear un espacio de reflexión para los docentes de la C.R.A para lograr incentivar el uso de los dispositivos móviles dentro de los procesos artísticos de enseñanza-aprendizaje.

Referent	Mario Barajas - La educación mediada por las Nuevas tecnologías de
es conceptuales	La información y la Comunicacional al final del siglo XX
	Cesar Coll - TIC y educación
	Dispositivos móviles en la educación - Rocael Hernández y Miguel Morales

Activida	INICIO
des	Introducción a la educación mediada por dispositivos móviles.
	La docente inicia dirigiendo a los docentes de la CRA a ver el video https://www.youtube.com/watch?v=n7VFGES718k en donde les solicita que desarrollen reflexión alrededor de lo visto.

DESARROLLO

En este momento la docente se dispone a desarrollar el contenido

teórico en donde especifican como la educación puede estar mediada por dispositivos móviles que permiten dinamizar las estrategias de enseñanza aprendizaje que se tienen dentro de las aulas. apoyadas de contenidos multimedia. Posterior a esto, se explica la actividad que permita evaluar el proceso y apropiación de los docentes de la C.R.A con el tema tratado.

CIERRE

Con lo abordado en esta sesión, cada participante diseña una clase en la cual se usa el dispositivo móvil como herramienta mediadora de la idea que se quiere llevar a cabo. Así una vez realizada cada uno socializa con el resto del grupo su diseño de clase, con la intención de tener la percepción de todos frente a cómo usar herramientas tecnológicas dentro de los procesos formativos de la C.R.A.

Estrategia didáctica	
-----------------------------	--

	Dinámica de trabajo individual para iniciar con una actividad rompe hielo, la cual proporciona un momento reflexivo en el grupo alrededor del tema de la sesión a tratar. Seguido la docente, de manera expositiva desarrolla el tema. Por último, trabajo individual de diseño frente al uso de dispositivos móviles en los procesos formativos.
--	---

Bibliografía	
---------------------	--

	- COLL, C., & MONEREO, C. (2008). Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (MORATA, S. L. ed.). Recuperado de
--	---

<https://mediacaotecnologica.files.wordpress.com/2012/08/psicologia-de-la-educacion-virtual-coll-y-monereo.pdf>

- Hernández, R., & Morales, M. (s. f.). Dispositivos móviles en la educación. Recuperado 20-11-17, de <http://www.americlearningmedia.com/edicion-009/105-analisis/665-dispositivos-moviles-en-la-educacion>

Cronograma	<p>Horas de clase: 2 horas y 30 minutos</p> <p>Actividad rompehielo: 15 minutos –Docente se dirige a los participantes</p> <p>Desarrollo conceptual: 35 a 45 minutos para relacionar la importancia de los dispositivos móviles como herramienta mediadora de procesos formativos. - A cargo de Jeraldine Hernández</p> <p>Resolver preguntas: 10 minutos - Interacción entre docente y estudiantes-</p> <p>Ejemplos: 15 minutos -A cargo del docente-</p> <p>Introducción a la actividad: 10 minutos</p> <p>Realización de la propuesta: 30 minutos para la realización de la clase donde se evidencia el uso del dispositivo móvil como herramienta.</p> <p>Socialización: 25 minutos</p>
-------------------	---

apoye sus saberes previos para alcanzar nuevos conocimientos mediante la exploración de contenidos.

- Tutoras: su papel es activo, creativo, colaborativo, permitiendo crear un espacio de reflexión para los docentes de la C.R.A para lograr incentivar el uso de los dispositivos móviles dentro de los procesos artísticos de enseñanza-aprendizaje.

Referent es conceptuales	Gladys Milena Vargas Beltrán - Aprendizaje, Educación, Estrategias de evaluación, Evaluación.
Actividades	<p>INICIO</p> <p>Introducción a la evaluación del aprendizaje</p> <p>La docente inicia dirigiendo a los docentes de la CRA a que manifiesten de manera libre lo que han aprendido durante las sesiones pasadas.</p> <p>DESARROLLO</p> <p>En este momento la docente se dispone a desarrollar el contenido teórico en donde especifica los modelos de evaluación según sus características e importancia en diferentes ambientes de aprendizaje. Posterior a esto, se explica la actividad que permite evaluar el proceso y apropiación de los docentes de la C.R.A con el tema tratado.</p>

CIERRE

Con lo abordado en esta sesión, cada participante diseña una rúbrica de evaluación para la clase creada por cada uno en la sesión 4, en la cual se usa el dispositivo móvil como herramienta mediadora para el desarrollo de la rúbrica

Estrategia didáctica	Dinámica de trabajo individual para iniciar con una actividad rompe hielo, la cual da paso al inicio del tema de la sesión a tratar. Seguido la docente, de manera expositiva desarrollar el tema. Por último, trabajo individual de diseño de una rúbrica que permite aplicar lo trabajado en esta sesión articulando sesiones pasadas.
Bibliografía	Ministerio de Educación Nacional. (s. f.). Evaluación. Recuperado 23 de octubre de 2020, de https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-179264.html?_noredirect=1
Cronograma	<p>Horas de clase: 2 horas y 30 minutos</p> <p>Actividad rompe hielo: 15 minutos – Breve conversatorio de lo aprendido durante el proceso.</p> <p>Desarrollo conceptual: 35 a 45 minutos para relacionar los tipos de evaluación y los usos de cada una - A cargo de Jeraldine Hernández</p>

Resolver preguntas: 10 minutos

Ejemplos: 15 minutos -A cargo del docente-

Introducción a la actividad: 10 minutos

Realización de la propuesta: 30 minutos para la realización de la rúbrica de evaluación.

Socialización: 25 minutos -Dirigido por el docente-

Tabla 4

3.5 Cronograma

	Fe brero	Ma rzo	Ab ril	Ma yo	Jun io
Entrega de proyecto					
Fase 1					
Fase 2					
Fase					

e 3									
Fas e 4									
Ent rega final									

3.6 Aplicación

El desarrollo del Proyecto Pedagógico Mediatizado que fomenta el uso de los dispositivos móviles en los procesos formativos de la Corporación Refugio del Arte busca responder a la problemática planteada y así fortalecer las competencias digitales de los docentes de la institución.

El proyecto se lleva a cabo a partir de unos objetivos específicos que permiten dar direccionamiento a la resolución de la problemática encontrada relacionada con el uso de dispositivos móviles en las aulas de clase, en este sentido la inclusión de dispositivos móviles por parte de los docentes permitirá dinamizar y crear estrategias que generen ambientes más agradables y coherentes a la actual era digital en las clases de arte.

Así se plantea como objetivo específico diseñar una secuencia didáctica que apoye el proceso de enseñanza aprendizaje en los cursos de formación artística en la Corporación Refugio del Arte, sobre eso se remite al momento de la implementación de dicha, la cual se establece por fases para que claro todo el proceso.

Fase 1. Convocatoria docente

En primer momento se solicita a los directivos de la Corporación Refugio de Arte convocar a los docentes de los procesos formativos de artes para hablar sobre el proceso que se llevaría a cabo durante los días del 15, 17, 19, 23 y 25 de marzo de 2021, esto para socializar entre todos el horario más pertinente del día para el desarrollo de las capacitaciones. Así, se llega al acuerdo de dictarse durante las horas de la mañana de 9:00 a 11:30 a.m.

Fase 2. Desarrollo de secuencia No 1 (15 de marzo 2021)



Al llegar al aula se pone en contextualización a los cinco docentes de la Corporación Refugio del Arte sobre el ejercicio que se iba a desarrollar y cuál era su intención, luego se procedió a dar inicio al tema que correspondía en ese día “Dispositivos móviles” tal como fue planeado en la secuencia se comienza con la actividad de preguntas y respuestas a la cual se tiene buena participación pues los docentes estaban presto a aprender, se pasa al momento

teórico y el espacio se convierte en un conversatorio en el cual todos intercambian puntos de vista alrededor del proceso teórico de la docente y como se esperaba se pasa al momento dinámico el cual es nueva y sorprendente para ellos y los entusiasma para desarrollar y explorar herramientas para involucrar en clase

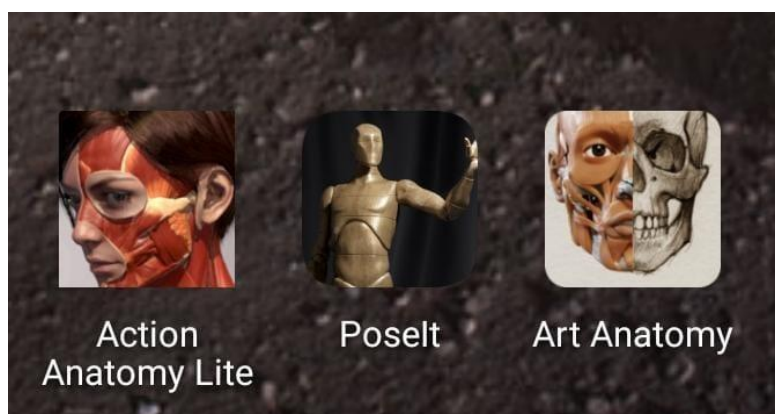
Fase 3. Desarrollo de secuencia No 2 (17 de marzo 2021)



Para el segundo encuentro los docentes de la institución llegaron llenos de ideas y comentarios para fortalecer lo trabajado en la sesión anterior, así se da inicio a lo planteado en la secuencia, preguntas y respuestas que nutren y dejan interrogantes para desarrollar en el momento teórico sobre “Educomunicación” el cual no es nuevo pero con el material de apoyo de videos utilizados permiten generar otros puntos de vista para los docentes y generar inquietudes sobre proyectos que quizás ya habían realizado pero no les daban el valor que merecían, además se pasa al momento práctico para el cual se había solo planteado la participación de todos en un documento escrito pero ellos desarrollaron ejemplo a través del

uso de los dispositivos móviles, así lograron ir articulando las sesiones 1 con la 2 e ir dando el resultado que se tenía planteado.

Fase 4. Desarrollo de secuencia No 3 (19 de marzo 2021)



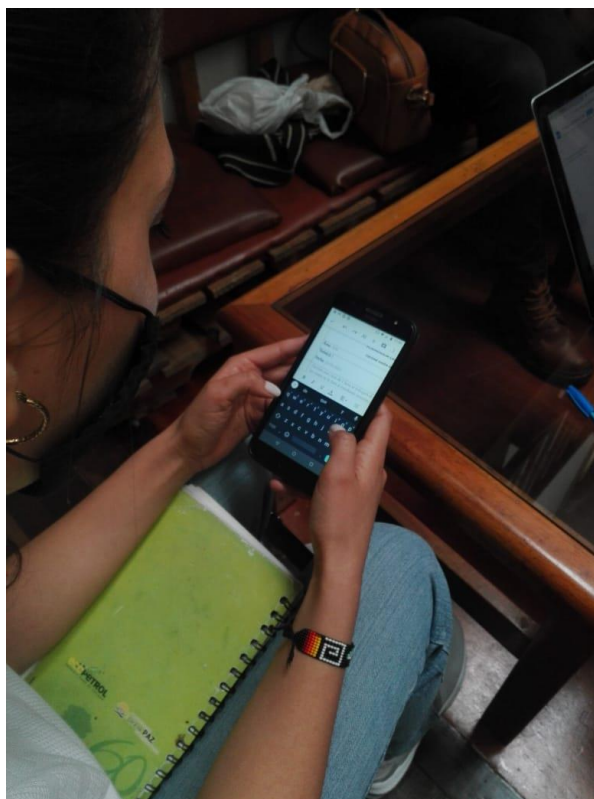
Para el inicio de esta fase fue muy importante revisar el proceso que se había trabajado la sesión anterior con la idea de reflexionar acerca del uso de los dispositivos móviles en las aulas de clase de la institución, los docentes participaron dando sus opiniones y nuevos puntos de vista alrededor del tema y proponiendo actividades para dinamizar los procesos artísticos. Se da comienzo al tema de la sesión “Herramientas virtuales de aprendizaje” y ellos que ya desde antes las nombraban permitieron el desarrollo teórico y una vez la docente termina se despliegan con tanto la búsqueda que ya habían realizado, luego de quedar sorprendidos con las ventajas que podían tener los dispositivos móviles dando un uso diferente de ellos, así se habían adelantado a la actividad práctica de ésta sesión pero esto posibilitó tener tiempo de socialización extra el cual permitió conocer muchas aplicaciones que se pueden utilizar para enseñar arte.

Fase 5. Desarrollo de secuencia No 4 (23 de marzo 2021)



En esta fase los docentes tenían una perspectiva ya amplia de cómo se podían involucrar los “dispositivos móviles en la educación”. El momento teórico estuvo lleno de preguntas y reflexiones, pues ya tenían muchas ideas ahora era diseñar una clase que permita involucrar todo lo aprendido durante el resto de sesiones, y que tuviera un impacto en sus estudiantes el reto fue complejo, pero lograron desarrollar propuestas de aula, diferentes que al socializarlas dieron como resultado la reflexión de que sin duda los dispositivos móviles no son distracción desde que cada uno lo utiliza de maneras creativas e innovadoras.

Fase 6. Desarrollo de secuencia No 5 (25 de marzo 2021)



Luego de cuatro días llenos de nuevos conocimientos, reflexiones, ideas, aprendizajes, creación y muchos interrogantes la docente dirige la clase tal cual lo planeado en la secuencia didáctica “Evaluación del aprendizaje”, momento teórico sobre los tipos de evaluación como crear rúbricas de evaluación dependiendo quien las diseñe y con qué técnica e instrumento, así pasan al momento práctico de creación de rúbrica para la evaluación de la planeación de clase realizada la sesión anterior.

Para terminar, se hace un proceso de autoevaluación y de reflexión alrededor de lo aprendido y de cómo se pueden fortalecer los espacios de formación artística con el uso de los dispositivos móviles visto desde un punto de vista educativo y dejando a un lado el estigma de que son distractores y nada beneficiosos en el aula de clase, este proceso se da en forma de conversatorio el cual los cuatro docentes participan.

Una vez culminado este proceso de aplicación de las secuencias didácticas a los docentes de la Corporación Refugio del Arte queda claro que para generar espacios donde se involucren dispositivos móviles como herramientas para fortalecer procesos de enseñanza aprendizaje se debe partir por la capacidad a los docentes, no solo sobre cómo funciona la herramienta, sino como la herramienta puede fomentar la capacidad crítica y creativa, pues como expresa C. Coll (2008) “el profesorado debe aprender a dominar y valorar no es únicamente un nuevo instrumento, o un nuevo sistema de representaciones del conocimiento, sino una nueva cultura del aprendizaje” (p.132).

Tratamiento de la información

Análisis e interpretación

Para el proceso de análisis de los resultados obtenidos con la implementación de las secuencias didácticas a los docentes de la Corporación Refugio del Arte se aplicaron 3 instrumentos de recolección de información. En primer lugar, se realizó en cada sesión de las secuencias didácticas y por docente una rúbrica evaluativa, *anexo 6*, las cuales tenían como objetivo evaluar las actividades y procesos que se llevaron a cabo durante las sesiones, este proceso permitió conocer que todos los docentes de la institución lograron obtener los aprendizajes que las sesiones brindaban, además de reflexionar sobre el uso de los dispositivos móviles en las aulas de clase.

En segundo lugar, se aplicó una encuesta a través de un formulario de Google, *anexo 7*, enviada vía WhatsApp a los cinco docentes, ésta con el fin de conocer cómo fue la experiencia de cada uno, implementando lo aprendido en sus aulas de clase, además de conocer cuál es la nueva perspectiva que tienen acerca de los dispositivos móviles como herramienta de aprendizaje dentro de las clases de arte; las siguientes preguntas fueron las realizadas a los docentes para recolectar información de sus experiencias:

Pregunta 1

¿Cómo le fue implementando lo aprendido en las sesiones de "Interactuando con los dispositivos móviles" en sus clases de formación artística?

- La experiencia es muy útil y dinámica, permite ser muy inmediata y logra captar el interés del estudiante.
- Muy bien, los estudiantes fueron muy receptivos al momento de trabajar con los dispositivos móviles de forma educativa.

- Super bien y más ahora en épocas de pandemia, en dónde debemos implementar nuevas didácticas para que los estudiantes puedan aprender mucho mejor
- Muy bien, realmente muy útil.
- Bien fue una estrategia útil e interesante en el aquel los alumnos aprendieron muchísimo

Esta primera pregunta que tiene la intención de conocer cómo les fue a los docentes de la Corporación Refugio del Arte implementando lo aprendido dentro de las clases de cada uno, apunta al después de las intervenciones realizadas con las sesiones de la secuencia didáctica “Interactuando con los dispositivos móviles” la cual brinda estrategias y herramientas que los docentes pueden poner en práctica luego de hacer procesos de construcción de conocimiento constante y evolutivo.

Partiendo de las nociones abordadas por Piaget (1969) quien toma a consideración que “la inteligencia es la adaptación por excelencia, el equilibrio entre una asimilación continua de las cosas a la propia actividad y la acomodación de esos esquemas asimiladores” (p.92). Es importante hablar de cómo los docentes asimilan los nuevos aprendizajes obtenidos dentro del procesos vividos en las sesiones y al mismo tiempo cómo las acomodan relacionándolos con sus conocimientos previos para construir unas nuevas estructuras partiendo de nuevos procedimientos conseguidos de la interacción sujeto-objeto.

De tal forma se destaca dentro de las respuestas dadas por cada docente lo valioso de implementar dentro de las aulas de clase herramientas tecnológicas cómo los dispositivos móviles que permitan dinamizar e innovar las prácticas pedagógicas construyendo aprendizajes significativos para los estudiantes teniendo en cuenta sus necesidades e intereses, además de incentivar al aprendizaje autónomo.

Pregunta 2

¿Qué estrategia didáctica con dispositivos móviles ha implementado en el aula de clase?

- El acceso a páginas artísticas con contenido interactivo, además de galería de arte con muchas obras
- He utilizado los dispositivos móviles más que como una estrategia, como una herramienta didáctica, siendo estos una ayuda en el momento de dinamizar la clase.
- Los QR, las encuestas, las apps en dónde los estudiantes pueden interactuar con obras de arte, las nuevas tecnologías que han implementado los grandes museos y galerías esto permite que el estudiante contextualice lo aprendido
- Me pareció indicado para empezar utilizar el móvil como una pizarra en el sentido de poder editar y explicar por medio de una fotografía proporciones.
- Apps relacionadas para buscar acerca de la historia del arte en el mundo

“la tecnología se usa y se desarrolla bajo el prisma del dinamismo y la interacción de usuarios -no ya para con la web sino para con ellos, entre sí mismos" (C. Escaño, 2010, p. 139). La llegada de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) dan mejoras a los procesos educativos gracias a las múltiples herramientas que brindan, tales como la instantaneidad, acceso a fuentes de información, estimulación de la creatividad, facilidad de comunicación e intercambio de conocimiento, aplicaciones, redes sociales, etc... y el uso de estas dentro de las aulas de clase posibilitan a mejorar los ambientes de enseñanza-aprendizaje promoviendo la interacción entre docente-contenido-maquina-estudiante.

Hacer uso de las diferentes estrategias que ofrece la tecnología es un reto para los docentes, pues dentro de cada clase que se dicta se debe fomentar la capacidad crítica, creativa y reflexiva de los estudiantes y esto se logra cuando el docente ha pasado por procesos donde no solo se domina las herramientas tecnológicas, sino también las ha entendido y vinculado junto a las nuevas corrientes pedagógicas construyendo así dinámicas significativas en el interior de sus aulas.

Es por esto que la segunda pregunta hace referencia a las estrategias que ha implementado los docentes con dispositivos móviles en las aulas de clase luego de lo aprendido, pues es importante que las actividades que están mediadas por dispositivos tecnológicos estén nutridas de creatividad, coherencia, reflexión, indagación e innovación, para lograr llevar al aula nuevas y mejores estrategias de aprendizaje que involucren dinámicas de interacción acordes al área del conocimiento a trabajar, tal como se nota en las respuestas dadas por los docentes de la Corporación que da cuenta que cada uno se apropió de diferentes aplicaciones y estrategias que apoyan a sus procesos de enseñanza.

Pregunta 3

¿Cómo acogieron los estudiantes las nuevas propuestas de aula de clase?

- Les pareció muy interesante, entretenido y divertido.
- Muy bien, los estudiantes tienen ya una cercanía con los dispositivos sin embargo el trabajar con ellos de manera educativa es algo nuevo que les llamó mucho la atención.
- Super bien, su generación permite que se acoplen y vean el arte con más perspectivas

- Al principio, cómo no era lo cotidiano es lento el proceso, pero luego todo es más cómodo y llama la atención a los estudiantes.

- Muy positivamente son una herramienta fundamental

Partiendo de la reflexión que plantea Galvis (2001) sobre

La era de la información puede ser un gran detonante del cambio en el sistema educativo, si es que los educadores queremos aprovechar las oportunidades que nos brindan las nuevas tecnologías de información y de comunicaciones, para crear ambientes de aprendizaje que, sin descartar el paradigma transmisivo y unidireccional, otorguen la importancia que debería tener al paradigma experiencial, inquisitivo, conjetural y colaborativo, dentro de ambientes de aprendizaje que sean excitantes, placenteros, entretenidos, no amenazantes, es decir, lúdicos. (p.14)

Esta pregunta va señalada a la acogida que han tenido los estudiantes de arte acerca de las nuevas propuestas de clase que cada uno de los docentes ha puesto en práctica, y es que se hace preciso hablar sobre cómo los estudiante reciben estos procesos donde se cambian los paradigmas de enseñanza y se involucran nuevas herramientas educativas como los dispositivos móviles, instrumentos que la era digital ofrece y que no son extraños para los estudiantes, sino que por el contrario hacen parte de su cotidianidad.

Así es como la introducción de funciones que implican pensar en estrategias que permitan la correcta incorporación de las mismas en los diferentes procesos de enseñanza - aprendizaje sugiere la reestructuración de un ambiente de aprendizaje que sea óptimo, consecuente a su contexto, que brinde las herramientas precisas y no solo basta con acondicionar los escenarios sino también es importante transformar la formas de enseñar

conservando los contenidos que sean fundamentales, además de basar todo ello en lo más importante, las necesidades e intereses de los estudiantes, pues es para ellos a quién van dirigidas estas estrategias y son ellos quien dan positiva o negativa respuesta a dichas propuestas, tal como se nota en las respuestas de los docentes de la Corporación que manifiestan que las dinámicas de clase que han adoptado han sido llamativas, interesante, entretenido y divertido para sus estudiantes.

Pregunta 4

Luego de poner en práctica lo aprendido, ¿Cuál es tu opinión acerca de los dispositivos móviles como herramientas para llevar procesos de enseñanza aprendizaje?

- Son herramientas importantísimas para el aprendizaje de cualquier proceso de enseñanza, los dispositivos móviles, son nuestro cuaderno virtual de aprendizaje, depende de cómo el docente los dirija que se obtendrán resultados bien estructurados y procesos muy bien llevados.
- Son una herramienta imposible de desconocer y el negarse a trabajar con ellas es negarse a avanzar en la educación. Los dispositivos móviles son y serán una gran herramienta para los docentes y estudiantes, permiten dinamizar y transformar los procesos de enseñanza aprendizaje.
- Los dispositivos se han convertido en algo cada vez más fundamental para los procesos de enseñanza, y es súper importante llevarlos a las clases como herramientas pedagógicas
- Creo que son una gran herramienta para seguir descubriendo.
- Son una herramienta fundamental en esta era de globalización y de pandemia

Una vez realizadas las intervenciones del Proyecto Pedagógico Mediatizado Dispositivos Móviles en la formación artística de la Corporación Refugio del Arte, los docentes expresaron que consideran que los dispositivos móviles pueden favorecer y potencializar su labor docente, pues según argumenta textualmente los dispositivos móviles “Son una herramienta imposible de desconocer y el negarse a trabajar con ellas es negarse a avanzar en la educación. Los dispositivos móviles son y serán una gran herramienta para los docentes y estudiantes, permiten dinamizar y transformar los procesos de enseñanza aprendizaje.” así sugieren una nueva perspectiva de cómo los dispositivos tecnológicos pueden ser herramientas mediadoras del conocimiento en los procesos de enseñanza aprendizaje

Teniendo en cuenta los cambios en las metodologías de enseñanza gracias a paradigmas contemporáneos de la construcción del conocimiento y el uso que se dé la en la actualidad a la tecnología para llevar a cabo procesos pedagógicos dentro de los diferentes escenarios educativos formales, informales o no formales, la habilidad de explorar e innovar en cómo incluirlos de tal forma que permita desarrollar capacidad crítica en los estudiantes se hace necesaria, convirtiéndolos en entes activos y reflexivos de su formación académica.

En esta última pregunta, los docentes afirman que los dispositivos móviles son herramientas que posibilitan y dan gran apoyo a los procesos de enseñanza-aprendizaje, además se dirigen a que es oportuno hacer uso de estos dentro de las clases, así estas preguntas da positiva respuesta a que los docentes de la Corporación Refugio del Arte han cambiado la forma de ver los dispositivos móviles y ya no son tomados como distractores sino como instrumentos que dan avance a la educación por sus múltiples cualidades, lo que permite visibilizar que la problemática encontrada y explicada al inicio de este proyecto ha

sido resuelta luego de que los docentes adquirieran aprendizajes significativos durante el desarrollo de las sesiones de la secuencia didáctica que los llevaron a replantear su papel como educadores en la era digital.

Por último, se realizó una observación no estructurada con la intención de corroborar la información obtenida con los instrumentos anteriores (rúbricas evaluativas y encuesta), la observación se realizó en varios momentos a cada uno de los docentes, contemplando cada detalle de cada clase, así se obtuvo la información de que los docentes de la Corporación Refugio del Arte ahora hacen uso de los dispositivos móviles como herramienta para enseñar y dinamizar las clases de formación artística

El desarrollo del proceso investigativo que se dio en el Proyecto Pedagógico Mediatizado “Dispositivos Móviles en la formación artística de la Corporación Refugio del Arte de Santa Rosa de Cabal” para fomentar e integrar los dispositivos móviles como instrumentos que favorezcan el desarrollo artístico y erradiquen las brechas que se han ocasionado entre las artes y las TIC con los docentes de la Corporación Refugio del arte, parte de identificar que los docentes de la institución no conseguían apropiarse de los dispositivos móviles como herramientas que favorezcan los procesos de enseñanza-aprendizaje de las artes dentro de las aulas.

Las tecnología de la información y la comunicación (TIC) y en especial los dispositivos móviles han logrado incorporarse dentro del campo educativo como herramientas que favorecen los procesos de enseñanza-aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento; para la enseñanza de las artes ha sido un gran reto incorporar dichas tecnologías dado a sus dinámicas físicas preestablecidas, pero ello se ha estado modificando

gracias al incremento considerable de recursos educativos que brindan las TIC pues como dice C. Escaño (2010)

La educación en general y la enseñanza artística en específico tendrán una renovada relación con la web, podrá verse beneficiada a la hora de enriquecer no sólo sus contenidos sino sus prácticas metodológicas y evaluativas a través de la interacción persona-máquina mediada por la interpretación establecerá relaciones más “humanas” con el WWW. (p.137)

es entonces la posibilidad de interactuar con los instrumentos tecnológicos que la actual era brinda para generar estrategias que posibiliten dinámicas nuevas en el aula.

Desde esta perspectiva este proyecto se valió del diseño de secuencias didácticas para promover el uso de los dispositivos móviles a los docentes de la Corporación Refugio del arte y así se logró adquirir competencias que facilitan la apropiación de los dispositivos móviles como herramienta de enseñanza - aprendizaje en la formación artística, en el desarrollo de las secuencias se acentuó el paso a paso inmiscuido en el aprendizaje significativo donde los docentes adquirieron dichas competencias que les posibilitó implementar nuevas estrategias didácticas en sus aulas de clase.

Ahora bien, este proceso se concentró en posibilitar a los participantes la reflexión honda sobre el uso de los dispositivos móviles y la aproximación de experiencias alrededor de la relación entre docente-dispositivos móviles-contenido-estudiante para ampliar el potencial de las herramientas tecnológicas y generar nuevos conocimiento pues es exigida la “capacidad para transformar las prácticas de educación habitual, creando nuevos escenarios educativos, cada vez más variados, influyentes y decisivos que se combinan con los ya existentes” (C Coll,2008, p. 49). Así las tecnologías móviles pueden ser aprovechadas para desarrollar y generar procesos de enseñanza-aprendizajes significativas

En la implementación de las secuencias didácticas se llevó la puesta en contexto de diferentes herramientas tecnológicas a través de los dispositivos móviles los principales usos, las ventajas, desventajas, componentes didácticos y educativos y aplicaciones digitales educativas enfocadas en arte, a la vez esto fue realizado con actividades para determinar las capacidades frente al uso de los mismos por parte de cada uno de los participantes. Cada sesión de la secuencia didáctica brindó información e instrumentos para fortalecer los conocimientos previos que poseían los docentes y desarrollaron nuevos conocimientos que impulsaron el uso de los dispositivos móviles dentro de las clases de formación artística.

En conclusión, tras el análisis de los aprendizajes obtenidos, la investigación hecha para este proyecto pedagógico mediatizado afirma que los dispositivos como instrumentos tecnológicos de fácil acceso son oportunos y favorecen a los procesos pedagógicos de enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas de la corporación refugio del arte, así como posibilitan a los docentes dinamizar y generar ambientes de aprendizaje acordes a las necesidades que la actual era digital y los estudiantes contemporáneos exige.

Conclusiones o recomendaciones

Para finalizar el proceso que se dio en este proyecto pedagógico mediatizado se concluye que:

- Este proyecto permitió realizar análisis a través de diferentes instrumentos de recolección de datos los cuales permitieron encontrar una problemática que existe entre el área de las artes y la tecnología.
- Este trabajo confirma la importancia que tiene desarrollar procesos pedagógicos sobre el uso y la implementación didáctica de las TIC en las aulas de clase con los docentes, para aportar al mejoramiento de la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje
- La realización de secuencias didácticas es una estrategia pertinente que posibilita que el desarrollo teórico y práctico de una clase pueda ser compartida e implementada por otros docentes, lo que generó ser funcional el proceso de los docentes de la Corporación Refugio del Arte al adaptar estas a sus clases
- El uso de los dispositivos móviles en la educación artística favorece a que los docentes implementen estrategias didácticas acordes a la era digital además de generar un mayor interés por el aprendizaje.
- El uso de los dispositivos móviles en el aula de clase posibilita que los docentes tengan mayores herramientas para enseñar, esto gracias a la cantidad de aplicaciones y posibilidades tecnológicas que un dispositivo brinda.
- Por último, se podría recomendar que, procesos como el que este proyecto desarrollo continúen con docentes de diferentes instituciones y áreas de conocimiento, para que más docentes adquieran habilidades en uso de dispositivos móviles dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Bibliografía

- Aguilar, G., Chirino, V., Neri, L., Noguez, J., & Robledo-Rella, V. (2010, July). Impacto de los recursos móviles en el aprendizaje. In *9ª Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática, Orlando Florida, EE. UU.*
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva (Educador) (Spanish Edition)* (Translation ed., Vol. 0). Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- Barberá, E., COLL, C., Mauri, T., Onrubia, J., Aguado, G., Badia, A., ... Naranjo, M. (2008). *Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC. Pautas e instrumentos de análisis* (GRAÓ, de IRIF, S. L. ed.). Recuperado de <https://play.google.com/books/reader?id=X1Dhj1-43f4C&hl=es&pg=GBS.PA6>
- COLL, C., & MONEREO, C. (2008). *Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación* (MORATA, S. L. ed.). Recuperado de <https://mediacaotecnologica.files.wordpress.com/2012/08/psicologia-de-la-educacion-virtual-coll-y-monereo.pdf>
- Duarte, J. (2003). AMBIENTES DE APRENDIZAJE. UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL, Estudios Pedagógicos, 29. Recuperado 21 octubre, 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/1735/173514130007.pdf>
- Escaño, C. (2010). *HACIA UNA EDUCACIÓN ARTÍSTICA 4.0.* (Universidad de Sevilla ed.). Recuperado de

<https://docplayer.es/4561246-Hacia-una-educacion-artistica-4-0-towards-an-art-education-4-0.html>

Galvis Panqueva, A. (2001, mayo). AMBIENTES EDUCATIVOS PARA LA ERA DE LA INFORMÁTICA. Recuperado de

[https://www.academia.edu/10186733/AMBIENTES EDUCATIVOS PARA LA ERA DE LA INFORMATICA](https://www.academia.edu/10186733/AMBIENTES_EDUCATIVOS_PARA_LA_ERA_DE_LA_INFORMATICA)

Henao, O., Galvis, Á., & Zea, C. (2004, abril 29). Una llave maestra Apropiación significativa de TIC - ...:Ministerio de Educación Nacional de Colombia:... Recuperado de

<https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87403.html>

Galvis Panqueva, A. (2001, mayo). AMBIENTES EDUCATIVOS PARA LA ERA DE LA INFORMÁTICA. Recuperado de

[https://www.academia.edu/10186733/AMBIENTES EDUCATIVOS PARA LA ERA DE LA INFORMATICA](https://www.academia.edu/10186733/AMBIENTES_EDUCATIVOS_PARA_LA_ERA_DE_LA_INFORMATICA)

Marenales, E. (1996). EDUCACIÓN FORMAL, NO FORMAL E INFORMAL. Recuperado de

[https://www.academia.edu/8200248/EDUCACION FORMAL NO FORMAL E INFORMAL](https://www.academia.edu/8200248/EDUCACION_FORMAL_NO_FORMAL_E_INFORMA)

Martínez, M. (2006). LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA (SÍNTESIS CONCEPTUAL). En *LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA (SÍNTESIS CONCEPTUAL)* (Vol. VOL. 9, pp. 123-146). Recuperado de

http://ateneo.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1598/revista_de_investigacion_en_psicologia08v9n1_2006.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ministerio de Educación Nacional. (1994, febrero 8). Ley 115 de febrero 8 de 1994.

Recuperado de

https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ortiz, A. (2012). *MANUAL PARA ELABORAR EL MODELO PEDAGÓGICO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA*. Recuperado de

https://www.autoreseditores.com/book_preview/pdf/000000727.pdf?1576651714

Pérez, M. H. (2020, abril 28). Aplicaciones para hacer deporte en casa durante la cuarentena si eres principiante. *EL PAÍS RETINA*. Recuperado de

<https://retina.elpais.com>

Piaget, J. (1969). *Psicología y pedagogía* [Psikolibro]. Recuperado de

<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicologia-y-Pedagogia.PDF>

Pulido Huertas, D. C., Nájjar Sánchez, O., & Guesguan Salcedo, L. G. (2016).

Vivamos la innovación de la inclusión de dispositivos móviles en la educación. *Praxis & Saber*, 7(14), 115.

<https://doi.org/10.19053/22160159.5220>

Ramírez-Montoya, M. S., y García-Peñalvo, F. J. (2017). La integración efectiva del dispositivo móvil en la educación y en el aprendizaje. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), pp. 29-47. doi:

<http://dx.doi.org/10.5944/ried.20.2.18884>

Ramos, A. I., Herrera, J. A., & Ramírez, M. S. (2010, marzo 1). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil un estudio de casos. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3167104>

Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación* (sexta edición ed.). Recuperado de

<http://64.227.15.180:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/7/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Seminario, M. (s.f.). MODELOS COMUNICATIVOS. Recuperado 18 noviembre, 2019, de

https://www.academia.edu/37529952/MODELOS_COMUNICATIVOS?auto=download

Anexos

Anexo 1. Encuestas

1.1 Encuestas a estudiantes de la Corporación Refugio del Arte

PRIMERA PARTE DE LA ENCUESTA	
Edad:	Curso en el que está inscrito:
1. ¿Qué recursos tiene en casa que considere apoye en su aprendizaje artístico? A. Libros (enciclopedias, cartilla, guías) B. Internet (Dispositivos móviles y computador) C. Material didáctico D. Programas de televisión E. Otro, ¿cuál?	2. ¿Qué situaciones ha observado que interfieren en su aprendizaje? A. Dificultades psicológicas B. Dificultades sociales-económicas C. Dificultades familiares D. Dificultades de aprendizaje E. Uso de Internet (Dispositivos móviles y computador) F. Distracción G. Otra, ¿cuál?
SEGUNDA PARTE DE LA ENCUESTA	
1. ¿Cuáles de estos dispositivos móviles tiene en casa?, marque varias opciones si es el caso.	2. ¿Utiliza dispositivos móviles? A. Si

A. Teléfono Celular

B. No

B. Tabletas

C. Videoconsolas portátiles

3. ¿Cuál dispositivo móvil utiliza con mayor frecuencia?

A. Teléfono Celular

B. Tabletas

C. Videoconsolas portátiles

D. No aplica

4. ¿Cuánto es el tiempo que utiliza al día en los dispositivos móviles?

A. 30 min a 2 horas

B. 2 horas a 4 horas

C. 4 horas o más

D. No aplica

5. ¿Cuál es el contenido que más consume a través de los dispositivos móviles?

A. Redes sociales

B. Juegos

C. Videos

D. Contenido educativo

E. Música

F. Otro, ¿cuál? _____

G. No aplica

6. ¿Considera que los dispositivos móviles interfieren o favorecen en el proceso de aprendizaje?

A. Interfiere

B. Favorece

1.2 Encuesta a padres de estudiantes de la Corporación Refugio del Arte

PRIMERA PARTE DE LA ENCUESTA

Edad de su hijo:

Curso en el que está inscrito:

1. ¿Qué recursos tiene en casa

que considere apoye en el aprendizaje
artístico de su hijo?

F. Libros (enciclopedias,
cartilla, guías)

G. Internet (Dispositivos
móviles y computador)

H. Material didáctico

I. Programas de televisión

J. Otro, ¿cuál?

2. ¿Qué situaciones ha observado

que interfieren en el aprendizaje de su hijo?

H. Dificultades psicológicas

I. Dificultades sociales-económicas

J. Dificultades familiares

K. Dificultades de aprendizaje

L. Uso de Internet (Dispositivos
móviles y computador)

M. Distracción

N. Otra, ¿cuál?

SEGUNDA PARTE DE LA ENCUESTA

1. ¿Cuáles de estos dispositivos

móviles tiene en casa?, marque varias
opciones si es el caso.

D. Teléfono Celular

E. Tabletas

2. ¿Su hijo utiliza dispositivos

móviles?

C. Si

D. No

F. Videoconsolas portátiles

3. ¿Cuál dispositivo móvil utiliza su hijo con mayor frecuencia?

E. Teléfono Celular

F. Tabletas

G. Videoconsolas portátiles

H. No aplica

4. ¿Cuánto es el tiempo que su hijo utiliza al día en los dispositivos móviles?

E. 30 min a 2 horas

F. 2 horas a 4 horas

G. 4 horas o más

H. No aplica

5. ¿Cuál es el contenido que más consume su hijo a través de los dispositivos móviles?

H. Redes sociales

I. Juegos

J. Videos

K. Contenido educativo

L. Música

M. Otro, ¿cuál? _____

N. No aplica

6. ¿Considera que los dispositivos móviles interfieren o favorecen en el proceso de aprendizaje?

C. Interfiere

D. Favorece

1.3 Entrevista a coordinador y docente de exploración artística de Corporación

Refugio Del Arte

La entrevista, instrumento que requiere de dos roles fundamentales que es el entrevistador y el entrevistado, teniendo como objetivo recolectar información que apoye y fortalezca el fenómeno investigado, a través del proceso de interacción y conversación entre los participantes.

PREGUNTAS REALIZADAS

- ¿Qué problemáticas ha observado usted en el desarrollo de los talleres?
 - ¿Qué recursos cree que se pueden utilizar para atender las problemáticas antes mencionadas?
 - ¿Usted cree que los dispositivos móviles interfieren o favorecen al aprendizaje artístico?
 - ¿Utilizan los dispositivos móviles para la enseñanza artística en la Corporación Refugio del Arte? ¿si, no, por qué?
 - ¿Considera que los dispositivos móviles podrían fortalecer el proceso de enseñanza artística?
-

Anexo 2. Resultados

A continuación, se encontrarán las gráficas de los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes y padres de familia de la Corporación Refugio del arte, con las cuales se logró identificar el problema educativo expuesto en el desarrollo de todo el trabajo.

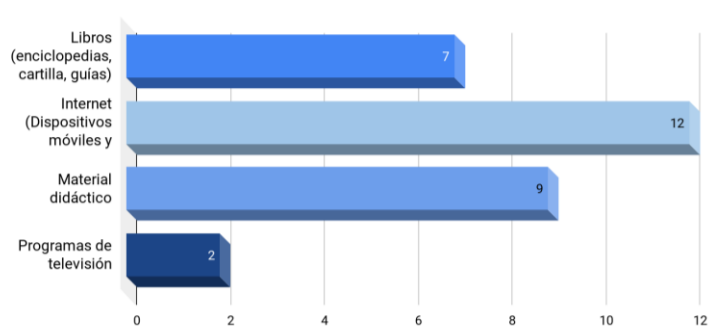
Gráfica 1: Respuesta de los padres

Gráfica 2: Respuesta de los estudiantes

Pregunta 1

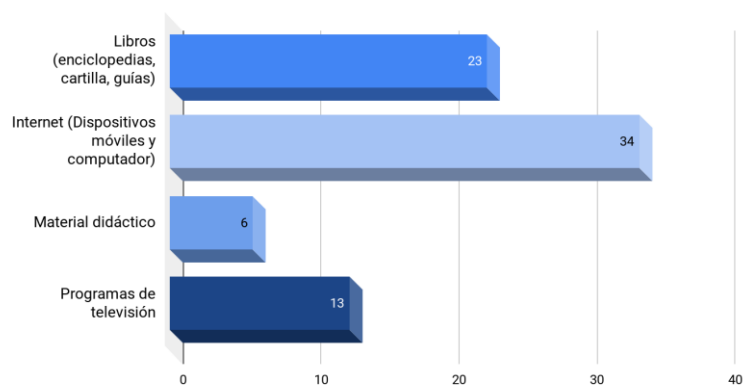
¿Qué recursos tiene en casa que considere apoye en el aprendizaje artístico de su hijo?

Ilustración 1



¿Qué recursos tiene en casa que considere apoye en su aprendizaje artístico?

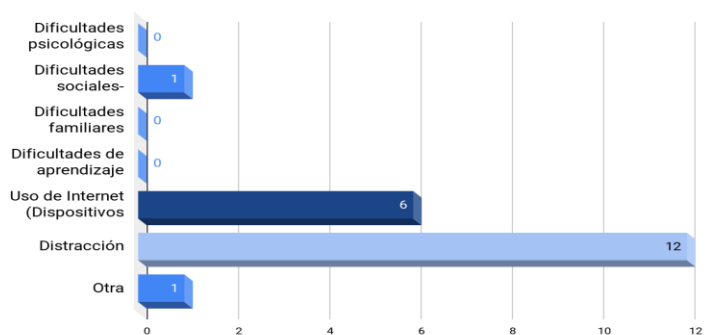
Ilustración 2



Pregunta 2

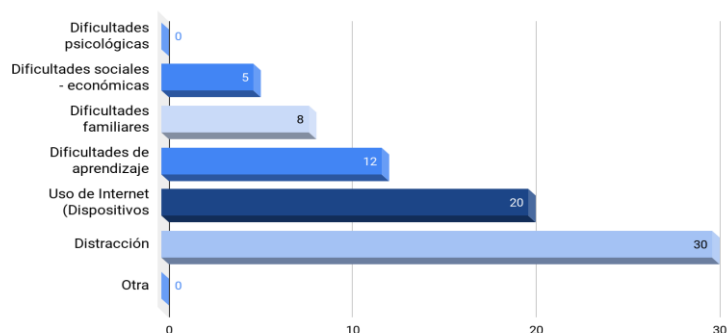
¿Qué situaciones ha observado que interfieren en su aprendizaje?

Ilustración 3



¿Qué situaciones ha observado que interfieren en el aprendizaje de su hijo?

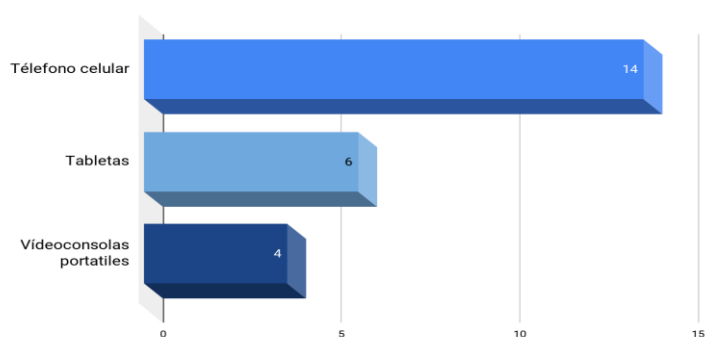
Ilustración 4



Pregunta 3

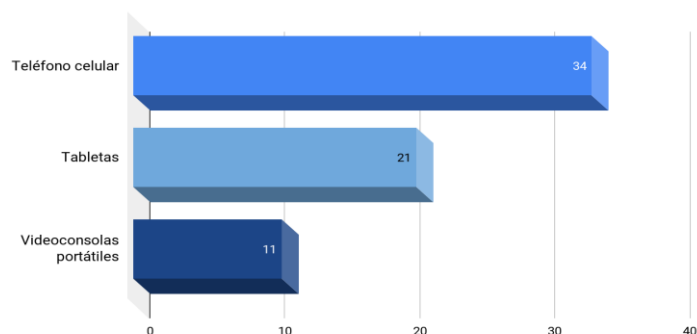
¿Cuáles de estos dispositivos móviles tiene en casa?, marque varias opciones si es el caso.

Ilustración 5



¿Cuáles de estos dispositivos móviles tiene en casa?, marque varias opciones si es el caso.

Ilustración 6



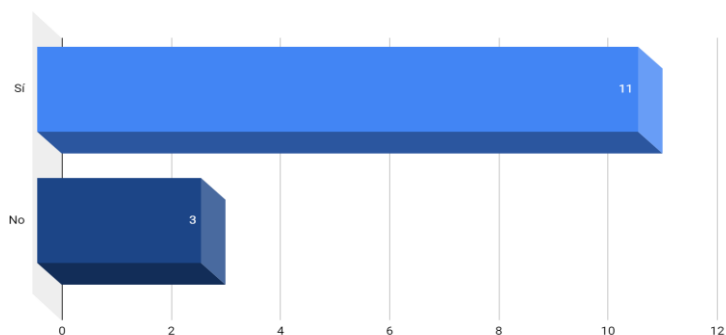
Esta tercer pregunta es contestada para aquellos padres o estudiantes que pasaron el filtro de las dos primeras preguntas, pues está realizada con la intención de conocer cuáles son los dispositivos tecnológicos con los que cuentan los estudiantes de la Corporación Refugio de Artes, para el cual 48 personas contestaron que tenían teléfono celular, lo que permitió en

el momento identificar cuál era el posible dispositivo que más fácil podía estar en las aulas de clase

Pregunta 4

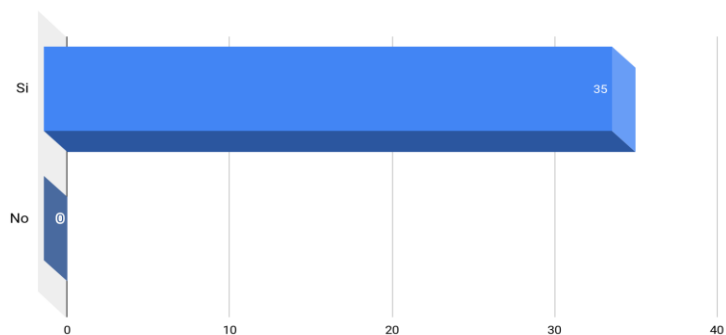
¿Su hijo utiliza dispositivos móviles?

Ilustración 7



¿Utiliza dispositivos móviles?

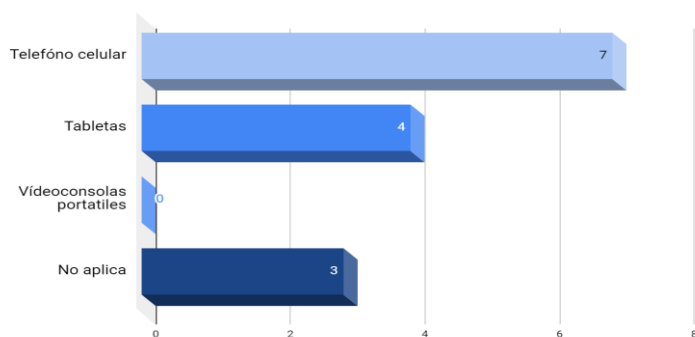
Ilustración 8



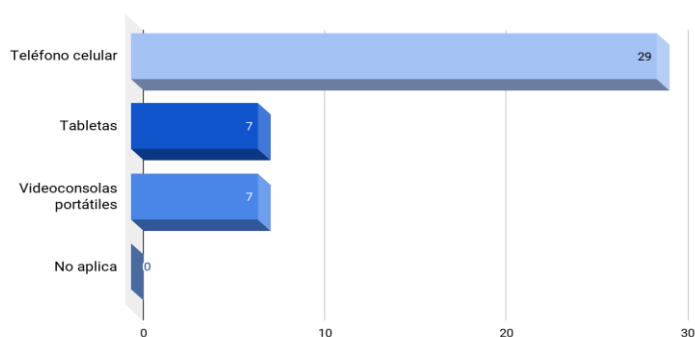
Esta pregunta va dirigida a conocer si los estudiantes hacían o no uso de dispositivos móviles, para el cual 44 personas marcaron que si hacían uso y solo 3 padres de familia afirmaron que su hijo no utilizaba dichos dispositivos.

Pregunta 5

¿Cuál dispositivo móvil utiliza su hijo con mayor frecuencia?

Ilustración 9

¿Cuál dispositivo móvil utiliza con mayor frecuencia?

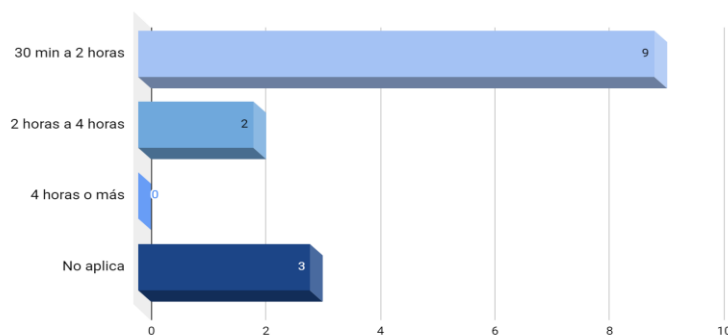
Ilustración 10

Esta pregunta posibilitar de manera directa conocer qué dispositivo utilizaban los estudiantes de la Corporación con mayor frecuencia lo que arrojó que los Teléfonos Celulares eran utilizados por 36 estudiantes

Pregunta 6

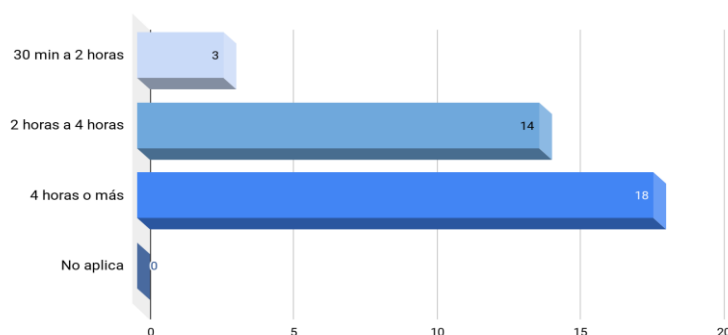
¿Cuánto es el tiempo que su hijo utiliza al día en los dispositivos móviles?

Ilustración 11



¿Cuánto es el tiempo que utiliza al día en los dispositivos móviles?

Ilustración 12

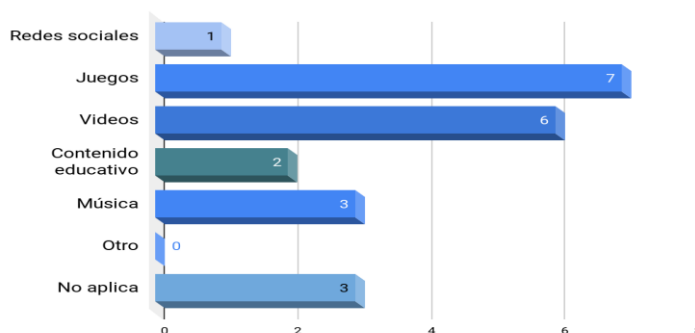


Esta pregunta hizo referencia al tiempo que depositan los estudiantes en los dispositivos móviles, para reconocer si era significativo o no de acuerdo al tiempo que pasaban en sus clases de arte, para la opción entre 30 y 2 horas fue la frecuencia utilizaban los niños menores de 12 años con y entre 4 y más los estudiantes mayores de 12 años, esta daba paso a la

Pregunta 7

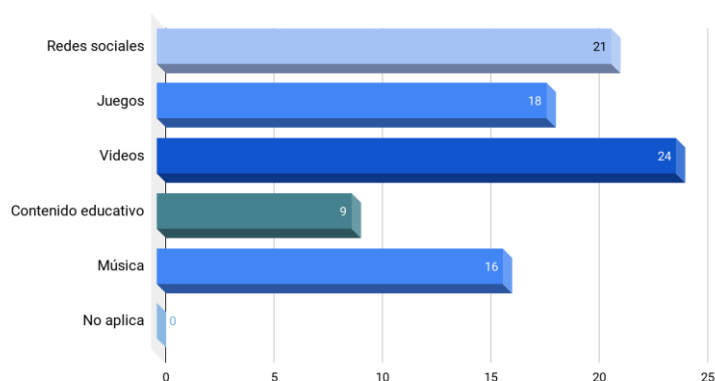
¿Cuál es el contenido que más consume su hijo a través de los dispositivos móviles?

Ilustración 13



¿Cuál es el contenido que más consume a través de los dispositivos móviles?

Ilustración 14

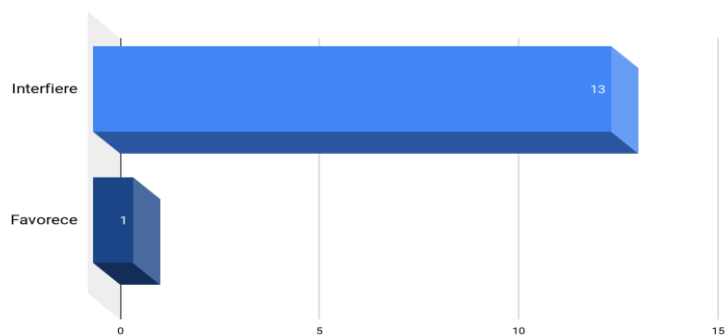


que preguntaba sobre que consumían en los dispositivos móviles, para que eran utilizados, así se conocerán los intereses de los estudiantes, para el cual 30 estudiantes respondieron que los videos es el contenido que más consume en los dispositivos

Pregunta 8

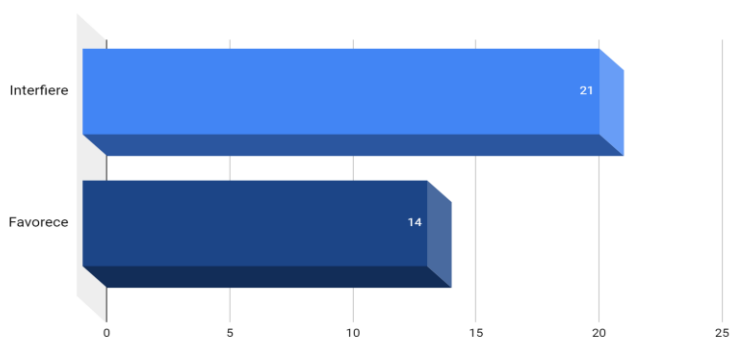
¿Considera que los dispositivos móviles interfieren o favorecen en el proceso de aprendizaje?

Ilustración 15



¿Considera que los dispositivos móviles interfieren o favorecen en el proceso de aprendizaje?

Ilustración 16



Con esta pregunta se conoce cuál es la percepción que se tenía en ese momento sobre cómo favorece o intervenía en los procesos de aprendizaje los dispositivos móviles.

Anexo 3. Estado del arte

Anexo 4. Marco teórico

Anexo 5. Secuencia didáctica

Anexo 6. Rúbricas de evaluación durante las sesiones de las secuencias didácticas

Anexo 7. Encuesta aprendizaje obtenido